FEBRUARIE

MyComputer

100 de aplicații Freeware pe CD

8,5 RON

ISTORIA TELEFONIEI MOBILE
Nokia, liderul absolut

CALCULATORUL
Cutia Pandorei

PHOTOSHOP
Controlul straturilor

P2P ÎN 2006
Noi tendinţe

YAHOO!
Messenger 7.5 Beta



LINUX
TRUCURI ȘI IDEI PENTRU UN LINUX MAI BUN

Gigabyte



GeForce 7800 GTX

AMD Athlon 64 FX-60



AMD începe anul 2006 în forţă cu FX-60

Piramida LCD



Vizibilitate la cel mai înalt nivel



Nr.2/2006 IV ■ FEBRUARIE

Monitoarele LCD BenQ
FP71V+ / FP91V+



Advanced Motion Accelerator





Tehnologia avansată de accelerare a mişcării sfidează limitele realităţii.



FP71V+ / FP91V+



Scopul principal al tehnologiei AMA (Advanced Motion Accelerator) este eliminarea limitărilor de viteză la afişarea imaginilor, limitări întâlnite la monitoarele LCD tradiţionale. Prin ajustarea dinamică a monitorului, tehnologia de accelerare a mişcării de la BenQ este capabilă să optimizeze performanţele LCD-ului pentru afişarea imaginilor în mişcare. Testează cele mai tari jocuri sau filme digitale şi vei rămâne uimit de fiecare dată!

Pentru detalii suplimentare vizitaţi BenQ.ro

BenQ

Enjoyment Matters



CUPRINS

PAG. 80

INFO

PREZENTARE

REPORTAJ

TEST

PRACTIC

RECYCLE BIN

GAMES

INBOX



PAG. 28



PAG.32



PAG. 50

My COVER DISC

Conţinutul acestui CD a fost scanat cu următorii antiviruşi: NOD 32, NAV 2005, BitDefender, F-prot, Kaspersky, PC Cillin, Panda Antivirus, eScan 2003


PAG. 20


PAG. 22


PAG. 48


PAG. 81

CD 1

FREEWARE
Little Fighter 2
Webwarper Internet Optimizer
Advanced File Security 3.0
Blazeware Freeftp 3.0
Bsplit V.1.0
Bulk Rename Utility V.2.2.9.0
Dvd Knife V.2.0
Instant Messenger 2 2.0
Microcd V.1.0
Microsoft .Net Framework Version 2.0
Picasa V.2.2.0
Port Magic V.1.0
Secrecy File Folder Hider V.2.0
Simple File Shredder V.3.0
Sport Video Player V.2.0
Turbo Internet Booster V.1.0
Tv V2.0
Visualizer Photo Resize (Free Version) V.4.0
Winalarm 1.1.1.0
Xptweak Mechanic 1.0
Java Runtime Environment 5.0 update 6
Dydelf V.1.01
Messenpass V.1.06
Bitpim 0.8.07
Evil Player V1.07
Text Block Writer V1.08
Portinho V.3.0a
Arafasoft Virtual Drive Creator 1.1
Audx 5.1 Surround Codec 1.1
Autopics V.1.1
Bittorrent V4.4.1
Cpicture Le V.1.6.1
Divx Play Bundle V.6.1
Mozilla Firefox V.1.5.0.1
Quick `n Easy Ftp Server Lite V.3.0.1
Truecrypt V.4.1
The Gimp V.2.2.10
Pop-Up Stopper V3.10.1012
Ethersnoop V.1.11
Spydefense 0.9.8.122 beta
Winamp 5.13
Diagram Designer 1.15
Jodix Free Wma To Mp3 Converter V.1.16
Jetstart Free V.3.18
Download Accelerator Manager V.2.2
Fresh Find V.1.2
Itunes 6.0.2
Link200 V.3.2.0.2
River Past Wave@Mp3 V.2.10.2
Emdb V.0.24
Evonsoft Sysinfo V.1.25
Image Analyzer V.1.25
Jodix Free Ipod Video Converter V.1.26
Cd Catalog 1.3
Photobie V.2.2.3
Quick Run V.1.3
Topaz Dejpeg V.1.3
Yahoo Messenger 7.5.0.3 beta
Rj Texted 3.30
Google Video Player 1.0.0.34
Avg Antivirus Free 7.1.375a691
Pixia V.3.3a
Core Ftp Lite V.1.3c
Spybot Search And Destroy V1.4
Viewer 4.4
Ultramixer 2.0.4 beta
Winhttrack V.3.40
Recipe Center 5.0.5
Xpy 0.9.5
Look@Lan Network Monitor V.2.50
Freeram Xp Pro 1.51
Popup Killer 1.51
Zultrax V.3.58
Central Brain Identifier V.7.7.0.6
Fasttrack Ftp 1.6
Image Catalog V.4.0.6
Media Catalog Studio Lite V.4.6
Wega2 V.1.0.8.6
Winmover V.3.2.0.6
Nhide V.1.63
Termblaster V.1.6.7
Video-Repairer Pro V1.7
Abc Video Roll V2.5.70
Sendtoany V1.71
Psp Video 9 V.1.74
Cubicexplorer V.0.75
Bookmarkbridge V.0.75 beta
Cropper V.1.8
Ftp Wanderer V.2.8
Web Picture Creator V.1.8
Winguard Pro 2006 Free Edition 6.0.8
Atuner V.1.9.42.8198
Xnview V.1.82 final
Free Download Manager 1.9
Open Contacts 2.9
Smartftp V.2.0.9
Taskswitchxp Pro V.2.0.9
Unlocker 1.7.9
Videoinspector V.1.8.2.9
Cdizz Player 0.9721

My Prezentăm
Reclama Apple Intel

DRIVER
Driver Ati Catalyst V.6.1
Ngo Nvidia Optimized Driver 83.10

OPEN-SOURCE
Nvidia-Linux-X86-1.0-8178-pkg1
Krusader-1.70.0-beta2
Dvdauthorwizard-1.04b
Gaim-2.0.0beta2
Apollon-Installer-0.8.1
Kdmtheme-1.0.1
Firefox-1.5.0.1-source
Skype 1.2.0.18-1 i386
Ktorrent-1.2
Kmplayer-0.9.2-pre2
Kleansweep-0.2.4
Wine-0.9.7
Amarok-1.3.8

VIDEO
Annapolis
Dirty
End Of The Spear
Firewall
Madeas Family Reunion
Running Scared
Something New
The Notorious Bettie Page
The Worlds Fastest Indian
Tsotsi

SPECIAL
Flash 8 Professional
Need For Speed Most Wanted
Vemail Voice Email Software 2.00

UPDATE
F-Prot
Nav 2006 Update
Bitdefender Free Edition V.8 update





Director General: GABRIELA PUCHIANU

Redactor-Şef: DOREL PUCHIANU jr.

Redactor-Şef Adjunct:
RĂZVAN T. COLOJA - razvan@myc.ro
Redactori Internet:
LAURENŢIU BANCU - laurentiu@myc.ro
BOGDAN BELE - bogdan@myc.ro
Redactori Grafică:
REMUS ZOICA - remus@myc.ro

DTP & Grafică: CRISTIAN MADA
CD-ROM/Webmaster:
TAMAS KIRALY - webmaster@myc.ro

REDACŢIA: Str.Col.Buzoianu, nr.34, et.1, Oradea, 410094, jud.Bihor; tel.: 0259.441.523,
fax: 0259.441.526; E-mail: **contact@myc.ro**
Producţie: S.C. MEDIA CONTACT S.R.L.
Producţie CD-ROM: S.C. INSERT MEDIA S.R.L. 0359-401.221
EDITOR: S.C. MEDIA CONTACT S.R.L.
ISSN: 1583-9133

Ediţia s-a închis la data de 17.02.2006

Director Executiv: Alexandrina Peter (executiv@mediacontact.ro)
PUBLICITATE: S.C. INSERT MEDIA S.R.L.
DEPARTAMENT MARKETING - PUBLICITATE:
Alina Filip, Tel. : 0720400316, mk.alina@mediacontact.ro,
Mihai Bimbo, Tel.: 0720400338, mk.mihai@mediacontact.ro

DEPARTAMENT ABONAMENTE: Ramona Ghirdan,
tel. 0259-441.523 (abonamente@mediacontact.ro)
Expediţii: Paul Mork;
DISTRIBUŢIE:
S.C. MEDIA CONTACT DISTRIBUŢIE S.R.L. - tel. 0359-401.086
Director Distrib. convenţională: Dorin Onica, tel.0720-440.003
Aurica Andreiu, Raimond Vladu, Nicolae Pop

Director Distrib. în reţeaua şcolară:
Cristian Reştea - distributie@mediacontact.ro
CONTABILITATE: Director economic: Oana Noje
(financiar@mediacontact.ro);
JURIDIC: Ioana Cioară (juridic@mediacontact.ro)
RECLAMAŢII: reclamatii@mediacontact.ro
GRUPUL EDITORIAL MEDIA CONTACT are sediul în Oradea şi editează următoarele publicaţii: MyCOMPUTER, MyLINUX, MyHARDWARE, CD FORUM, PC GAMES 4 FUN, AUTO CONTACT, ANDREI, STAR KIDS, NOROCEII, BLANCA, CD VIDEO, MySHOP, ALPHA, COMPUTER TO PRINT, MATADOR, SECURITY MAGAZIN.
PREŞEDINTE: Dorel Puchianu
S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră B.R.A.T.



Dorel Puchianu Jr.
dorel@myc.ro

@naliza sITuaţiei

Corupţia atinge şi IT-ul ?!

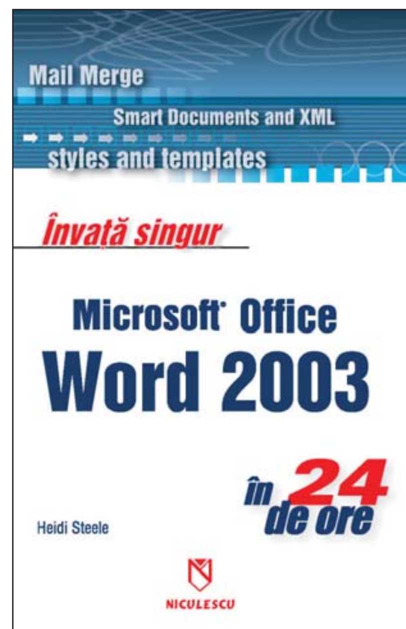
Ne complacem sau nu !?

Pe vremea comuniştilor eram mai organizaţi cu toate că şi atunci se făceau milioane de măgării, însă de la 22 decembrie 1989 au trecut nu mai puţin de 16 ani. Iar realitatea este crudă în continuare. Adică în facultăţile de informatică, şi nu numai acolo, studenţii plătesc pentru a promova examenele, iar profesorii acceptă, toată lumea fiind interesată de bani. E aproape imposibil, ca un profesor cu venit bugetar să se plimbe într-o maşină de lux! Şi totuşi, am uimit occidentul cu astfel de cazuri. Ciudat, dar acesta este adevărul, în România ne complacem, adică acceptăm aşa cum este şi, mai rău, nu facem nimic sau prea puţin pentru a îmbunătăţi situaţia. Un celebru filozof spunea odinioară: „Ca răul să triumfe, binele nu trebuie să facă nimic". Deci, fraţilor, ca să citez o piesă în vogă, „nu mai daţi şpagă", învăţaţi! Dacă ştii materie, iar profesorul respectiv nu vrea să te treacă, poţi apela la decan sau la rector să îi explici care e situaţia, iar dacă şi aici te izbeşti de bariere, te ajutăm noi, îţi publicăm plângerea!

La fel ne complacem şi la vamă, adică intrăm în ţară după depăşirea termenului de 90 zile şi dăm mită ca să intrăm fără să ne fie suspendat paşaportul. Vameşul acceptă şi astfel trecem. Însă vameşul ia mită, deoarece noi îi oferim această „oportunitate". Cu părere de rău, toţi cei implicaţi au partea lor de vină. În acest caz măcar vameşul să ia măsuri, dar aceasta nu se prea poate, el având o vilă la ieşirea din oraş, iar maşina de teren pe care a cumpărat-o de două luni pe numele lui văru-su' consumă 30 litri/100 km, iar combustibilul pe care aceasta îl consumă trebuie cumva achitat! Oricum, legea s-a schimbat, iar termenul de 90 de zile nu mai este bătut în cuie. Corupţia poate fi eliminată doar dacă există dorinţa ca lucrul acesta să se întâmple.

Poate te întrebi ce legătură are această pledoarie cu IT-ul? Simplu, toate scările şi segmentele sociale sunt afectate de corupţie, iar dacă nu acţionăm, probabil vom ajunge să cumpărăm o singură marcă de plăci de bază sau o singură marcă de hard discuri la noi în ţară. Sau, un caz real: un singur furnizor de Internet prin cablu în mai multe oraşe din ţară...

Învaţă singur Microsoft Office Word 2003 în 24 de ore - Heidi Steele



Lucrarea descrie ultima versiune a celui mai răspândit program pentru procesarea de text din suita Microsoft Office – **Microsoft Word 2003**. Apărută la SAMS Publishing (Pearson) şi continuând seria recomandată începătorilor (dar nu numai) – *Învaţă singur în 24 de ore* –, cartea lui Heidi Steele, instructor şi autor cu o bogată experienţă în domeniul programelor de editare a textului, se remarcă mai ales prin abilitatea şi uşurinţa de a familiariza cititorul cu unul dintre cele mai populare şi mai apreciate instrumente software disponibile astăzi. Scriitor şi instructor cu o bogată experienţă în lucrul atât cu utilizatori începători, cât şi cu cei avansaţi, din companii şi organizaţii diverse, Steele s-a specializat de-a lungul timpului în demistificarea conceptelor legate de folosirea diverselor aplicaţii, astfel încât programe precum Microsoft Word să poată deveni accesibile oricui.

Pe parcursul celor 24 de lecţii însoţite de exemple, sfaturi practice şi detalii tehnice, lucrarea, bogat ilustrată, descrie noţiunile fundamentale legate de realizarea diferitelor tipuri de documente – de la o simplă scrisoare sau notă, până la planuri, rapoarte şi documente complexe –, modalităţile de lucru cu şabloane, machete şi stiluri, tehnicile avansate de formatare, inserarea diverselor elemente grafice, a imaginilor şi a diagramelor, îmbunătăţirea aspectului documentelor cu ajutorul tabelelor şi al coloanelor, dar şi modul de lucru cu instrumentele de verificare şi corectură ortografică şi gramaticală, precum şi suportul lingvistic internaţional (chiar şi pentru limbi cu grafie complexă, precum cele asiatice) sau utilizarea caracteristicilor pentru crearea de indexuri şi table de materii.

Volumul subliniază, totodată, principalele diferenţe şi îmbunătăţiri faţă de versiunile anterioare ale Microsoft Word, abordând şi noile tehnologii şi avantajele oferite de documentele inteligente şi XML, opţiunile de partajare a informaţiilor şi de colaborare într-un mediu multiutilizator, dar şi posibilităţile de integrare a celorlalte aplicaţii din pachetul Office 2003 şi a facilităţilor Internet.

Folosind o abordare directă, pas cu pas, fiecare lecţie se bazează pe cea anterioară, ceea ce vă va permite să învăţaţi elementele esenţiale ale Microsoft Word 2003, pornind, practic, de la zero. Întrebările şi răspunsurile din cadrul fiecărui capitol vă vor ajuta să vă verificaţi şi să vă fixaţi cunoştinţele. Notele şi sfaturile vă indică scurtături şi soluţii la o sumedenie de situaţii cu care vă puteţi confrunta în utilizarea acestei versiuni a programului.

Pentru a obţine rapid această carte vizitaţi magazinul virtual al Editurii NICULESCU la adresa www.niculescu.ro.

Comenzi la: telefon/fax (021) 312.97.84, e-mail club@niculescu.ro

ÎNTREBARE: Din care pachet Microsoft face parte programul Microsoft Office Word 2003??

Editura Niculescu împreună cu MyCOMPUTER te invită şi în această lună la un concurs cu premii în cărţi din domeniul IT&C. Tot ce trebuie să faci este să răspunzi corect la întrebarea concursului şi să completezi talonul cu chestionarul MyC din partea de sus de pe pagina alăturată, apoi să decupezi talonul şi să îl expediezi pe adresa redacţiei.

Îţi "My" oferim o şansă de câştig: dacă vei completa şi răspunsurile la toate rubricile Chestionarului din partea de jos a paginii, vei participa şi la extragerea lunară în urma căreia poţi câştiga un abonament pe trei luni publicaţia aleasă de tine, dintre revistele editate de grupul MediaContact*.

Mulţumim pentru participare şi pentru timpul acordat!

RĂSPUNS (MyC02/2006): Pachetul Microsoft din care face parte programul Microsoft Office Word 2003 este: ____.

MyCâştigă: Răspunde la întrebările de mai jos pentru a participa la extragerea pentru **UN ABONAMENT pe 3 luni** la oricare dintre publicaţiile* Media Contact

MyCOMPUTER

CHESTIONAR nr.02 / 2006

1. Cum consideri acest număr al revistei MyC?

F. bun ☐ Bun ☐ Mulţumitor ☐ Slab ☐

2. Ce apreciezi cel mai mult la CD-ul cadou?

Interfaţa ☐ Diversitatea ☐

Cantitatea ☐ Calitatea ☐

3. Care articol(e) ţi-au plăcut cel mai mult?

____

4. Care articol(e) ţi-au displăcut cel mai mult?

____

5. Ce teme ai prefera să citeşti mai des în MyC?

____

6. Ce ai dori să mai conţină CD-ul cadou?

____

7. Din ce localitate ai cumpărat MyC?

____

8. Se găseşte MyC la chioşcul tău preferat?

Da, întotdeauna ☐ Nu ☐

Da, dar sunt puţine exemplare ☐

8. Softul tău preferat

____

9. Ce rubrică ai mai dori să conţină MyC?

____

10. Cât eşti dispus(ă) să plăteşti pentru un program full version original care să nu depăşească dimensiunea de stocare a unui CD?

2-300.000 lei ☐ 3-500.000 lei ☐

5-700.000 lei ☐ Peste 700.000 lei ☐

11. Cum ai aflat despre revista MyC?

Radio, TV ☐ Ziare, Reviste ☐ Internet ☐

Chioşcuri de presă ☐ Prieteni, cunoştinţe ☐

12. Sistemul tău are următoarea configuraţie:

____

13. În următoarele 6-12 luni doreşti să îţi upgradezi sistemul sau să-ţi cumperi unul nou:

Da ☐ Nu ☐

14. Eşti conectat la Internet prin:

cablu ☐ dial-up ☐ radio ☐ GPRS ☐ CDMA ☐

15. Cum apreciezi ştirile zilnice de pe www.myc.ro:

utile ☐ inutile ☐ interesante ☐ neinteresante ☐

Alte observaţii despre situl www.myc.ro:

____

____

16. În domeniul IT, pasiunile tale sunt:

____

____

17. Propunerea ta pentru Top MyC (cel mai bun articol din acest număr):

____

Nume/Prenumele: ______________________________

Adresa: Localitatea ____________ Jud.____________ Str.____________ Nr.______

Bl.___Ap.___Cod stradal:_____ ___Telefon/Mobil: _____ ___________Data/luna/anul naşterii: __/__/__

E-mail __________ ___ _____ Nr. membrilor familiei: _____Venit/lună__ ______

Studii______________________ Mi-ar place să fiu abonat la revista * ____________

* MyCOMPUTER PC Games CD Forum

MyCOMPUTER

ABONAMENT

Numele, prenumele / instituţia de învăţământ / societatea comercială

____

Adresa: Localitatea ____________________ str. ____________________

nr. ___ Bloc ______ ap.____ cod poştal______________ jud.____________ sector ____

Tel:. ______________ e-mail: ____________________ Data: __________

Trimiteţi acest talon pe adresa redacţiei **My COMPUTER**: Str. col.Buzoianu, nr. 34, et.1, cod 410094, Oradea, jud. Bihor.

Semnătura ______________

Doresc să mă abonez pe o perioadă de:

☐ 6 luni - 44 RON ☐ 12 luni - 82 RON

Preţul abonamentului, în sumă de ________________, l-am achitat cu mandat nr.________________ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, cod 410326, Oradea, jud. Bihor.

Comenzile se pot trimite şi prin fax: 0259-441.526
sau prin e-mail la *abonamente@mediacontact.ro*



Aplicați aici timbrul poştal

DESTINATAR:

MEDIA CONTACT SRL
Revista MyCOMPUTER

Str.Colonel I.Buzoianu, nr.34
etajul 1, cod poştal: 410094
Oradea, județul Bihor

Stiri zilnice pe
www.MyC.ro



Aplicați aici timbrul poştal

DESTINATAR:

MEDIA CONTACT SRL
Revista MyCOMPUTER

Str.Colonel I.Buzoianu, nr.34
etajul 1, cod poştal: 410094
Oradea, județul Bihor

Stiri zilnice pe
www.MyC.ro

Microsoft Anti-Spyware şterge Norton Antivirus

Se pare că programul celor de la Microsoft le creează probleme utilizatorilor de Norton Antivirus, pe care îl detectează ca pe un software maliţios, care are scopul de a fura parole, cerând utilizatorilor să îl înlăture. În momentul în care ei acceptă acest lucru, antivirusul este corupt, nemaiprotejând calculatorul, iar problema mai poate fi rezolvată (în sensul de dezinstalare şi reinstalare a softului) doar prin editarea regiştrilor, lucru care nu e chiar la îndemâna oricui.



Unul din două calculatoare nu poate rula interfaţa 3D a lui Vista

Cam jumătate dintre calculatoarele din ziua de astăzi nu vor putea să se bucure de efectul "Aero Glass" din Windows Vista, viitoarea versiune a sistemului de operare de la Microsoft, spune un studiu al Jon Peddie Research, ale cărui rezultate au fost dezvăluite de curând. Cauza, spune studiul, este faptul că majoritatea utilizatorilor aleg procesoare grafice integrate ieftine, care nu au probleme cu ferestrele 2D din Windows XP şi 2000, dar care nu au nici o şansă cu engine-ul grafic folosit în Vista.



iTunes Store se apropie de vânzarea cu numărul 1.000.000.000

Aşa cum e deja tradiţia, iTunes Store organizează câte o promoţie ori de câte ori se apropie de câte un număr rotund de descărcări. Iată că vânzarea cu numărul un miliard nu face nici ea excepţie. Astfel, începând de la 950,100,000, cumpărătorul fiecărei a 100,000 – a melodii va primi un iPod Nano de 4 gigaocteţi, precum şi un cupon iTunes în valoare de 100 de dolari, în timp ce al 1,000,000,000 – lea client va primi un Intel iMac 20", zece iPod-uri de 60 de gigaocteţi (cinci albe, cinci negre) şi un cupon valoric iTunes de 10,000 de dolari. În plus, Apple va înfiinţa şi finanţa o bursă de patru ani la o şcoală de muzică renumită, care va purta numele marelui câştigător.



Google Desktop Search 3 criticat

O funcţie introdusă de Google în Desktop Search 3 a atras atenţia unei organizaţii nonprofit din domeniul securităţii. Funcţia permite căutarea simultană pe mai multe calculatoare deodată, dar problema e că, în momentul afişării rezultatelor pe un alt calculator, sunt transferate şi copii text ale documentelor şi ale istoriei căutărilor pe Web. Pentru a folosi programul e nevoie de un cont Google, grija organizaţiei îşi are originea în faptul că organizaţii guvernamentale ar putea cere acces la informaţiile stocate timp de 30 de zile pe serverele Google.

Mai mult de 100 de sisteme de operare pe un singur PC

Un utilizator al forumului JustLinux, cu porecla Saikee, pretinde că ar rula mai mult de 100 de sisteme de operare pe un PC. El spune că foloseştie 4 hard discuri (în total aproximativ 900 de gigaocteţi), cu un total de 144 sau mai multe partiţii. Totul rulează pe o placă de bază Asrock 939NF4G cu un processor AMD 64 şi 1 Gigaoctet RAM. Foloseşte Grub pentru a boota toate sistemele de operare, pentru că, spune el, era singurul cu care era capabil să suporte atâtea OS-uri. Saikee a spus că în acest moment are 3 Dos, 3 Windows, 5 BSD, 2 Solaris şi 97 de distribuţii Linux.



NYPD simte nevoia de Need For Speed

New York Police (NYPD) vrea să se joace în realitate Need for Speed, cu această ocazie am şansa să vă anunţ că în acest număr am prezentat ultima realizare a companiei EA, Need for Speed: Most Wanted. În altă ordine de idei, NYPD a comandat 15 vehicule noi Dodge Charger 2006. Motorul de 6,1 litri SRT HEMI SMPI V8 are nu mai puţin de 425 CP. Compania producătoare a afirmat că Dodge Charger V8 este cea mai rapidă maşină de poliţie testată vreodată.



SanDisk este numărul doi pe piaţa Mp3 Player-elor în USA

SanDisk a vândut 1 milion de mp3 playere bazate pe memorie flash. Însă, recent Creative a anunţat că s-a clasat pe poziţia a doua pe piaţa mp3 playerelor cu 2,6 de milioane de unităţi vândute. Oricum, nimeni nu este capabil să se „atingă" de Apple, care a vândut 14 milioane de mp3 playere în acelaşi timp.



Cameră digitală de 6MP Sony Cyber-shot DSC-S600

Camera Sony DSC-S600, disponibilă de anul trecut pe piaţă este, datorită preţului, o cameră ideală pentru consumator. Pentru 200 USD ai parte de 6 megapixeli „compacţi" împreună cu un zoom optic de la binecunoscuta marcă. Din păcate, acest preţ de 200 USD oscilează de la magazin la magazin, însă ca idee e ok! În final, o cameră performantă la un preţ pentru aproape orice buzunar!



Cel mai rapid procesor pentru cameră digitală

Acest procesor din imagine nu va fi integrat în următoarea ta cameră digitală, însă el este folosit ca şi detector de imagine la CERN. Universitatea din Wisconsin-Madison a dezvoltat şi testat aşa-numitul: „Regional Calorimeter Trigger". Acest dispozitiv poate analiza un miliard de coliziuni de protoni pe secundă, dintre acestea poate să extragă 50.000 de evenimente cu parametri relevanţi. Dispozitivul de 6 milioane USD va fi instalat ca şi componentă în experimentul Compact Muon Solenoid, unul dintre cei mai mari detectori în Large Hadron Collider (LHC) de la CERN.



Cel mai subţire telefon 3G din lume - Samsung SGH-Z150

Noul telefon mobil Samsung SGH-Z150 3G are o grosime de doar 9,8 mm. Caracteristicile WCDMA ale telefonului sunt Video on Demand (la cerere). SGH-Z150 este un şoc, nu numai pentru sectorul 3G. Chiar şi „subţirelul" Motorola SLVR L7 are o grosime de 11,43 mm.



Un angajat Sony concediat pentru compararea consolelor PS3 şi Xbox 360

Un fost angajat al companiei Sony Online Entertainment a criticat puţin consola şi a rămas fără loc de muncă. Într-un interviu pentru situl www.ps3week.com, Josh Robinson şi-a declarat părerea personală



despre noua consolă lansată de Sony. Fără a da detalii tehnice sau planuri de viitor, se pare că a încălcat conduita respectivei companii. Robinson a arătat articolul altor angajaţi Sony şi chiar unor persoane cu funcţii de conducere înainte de a-l posta pe Web. Dar se pare că decizia finală a rămas să nu mai spună nimic...

Napster şi Ericsson au planuri pentru viitor

Compania Ericsson a anunţat lansarea unui nou serviciu care permite utilizatorilor să asculte muzică din reţeaua Napster pe dispozitivele mobile. Sub numele "Napster Mobile", acest serviciu va fi disponibil în prima jumătate a anului 2006 după cum a declarat Hans Vestberg, vice-preşedintele companiei Ericsson. Compania Napster va fi responsabilă pentru integrarea software-ului proprietar cu ajutorul căruia melodiile vor fi redate, iar compania Ericsson va discuta problemele legate de integrare şi legătura cu operatorii de telefonie.



Noi unelte pentru lupta împotriva pirateriei

Institutul Fraunhofer, care a pus bazele compresiei audio mp3, a dezvoltat o nouă unealtă pentru lupta împotriva pirateriei. Noul mod de codare a datelor este o alternativă a protecţiei DRM (digital rights management) şi necesită un software proprietar pentru redare.



Tehnologia poate fi folosită chiar şi pentru a studia modul de răspândire a conţinutului ilegal în reţelele peer-to-peer. Informaţii despre producător şi consumator vor fi stocate în conţinutul fişierului. Noua tehnologie va fi prezentată anul acesta la CeBit.

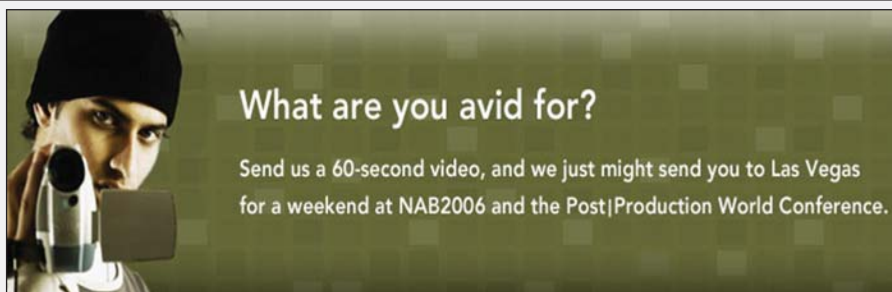
Toy Story 3 încă în producţie

Datorită recentei achiziţii a studioului Pixar de compania Disney au apărut o serie de zvonuri despre oprirea producţiei filmului Toy Story 3. Reprezentanţii companiei au intervenit şi au preciztat că ei doresc chiar să dubleze numărul de filme lansate pe an (care era iniţial unu în compania Pixar). Ei au mai precizat că artiştii fostului "Pixar" vor prelua materialele la care s-a lucrat până acum în compania Disney şi vor continua munca.



Un nou concurs lansat de Avid

La începutul lunii februarie, compania Avid Technologies Inc. a lansat un nou concurs pentru realizarea materialului video. Data limită pentru intrarea în concurs este 15 martie, iar tema este redarea unei secvenţe video de care participanţii sunt pasionaţi. Durata secvenţei video trebuie să fie de 60 de secunde. După declaraţiile reprezentanţilor companiei fiecare participant va primi un tricou gratuit, finaliştii vor primi gratuit software-ul Avid Xpress Pro, iar câştigătorul o excursie la Las Vegas pentru a participa la conferinţele NAB. Mai multe detalii poti afla la adresa http://www.avid.com/forms/videoContest.asp.



Symbian vinde un telefon pe secundă

Recentele rezultate ale vânzărilor companiei Symbian au arătat că, pentru prima dată, compania a obţinut profit, iar acum a ajuns să vândă mai mult de un telefon pe secundă. Compania care produce software a anunţat de curând că sistemul de operare a fost instalat în peste 10,9 milioane de telefoane mobile în cel de-al IV-lea trimestru al anului trecut, ceea ce înseamnă peste 33 de milioane de telefoane mobile în 2005, o creştere de 136% faţă de anul precedent.

În concordanţă cu numărul total de telefoane mobile distribuite, compania a declarat că deţine acum aproximativ 60-70% din piaţa smartphone-urilor.

Reprezentanţii companiei au declarat că veniturile pentru cel de-al patrulea trimestru au fost de 57,4 milioane de dolari, acesta fiind şi primul moment în care compania a înregistrat profit.



Acum puteţi cumpăra Linspire şi în România

QCS International este o companie nou fondată în România, specializată în producerea, distribuirea şi revânzarea produselor software de clasă mondială. Recent, QCS International a incheiat un contract de exclusivitate pentru revânzarea produselor Linspire în România.

Înţelegem diferenţele economice dintre celelalte state membre ale Uniunii Europene şi România, de aceea scopul nostru nu este cel de exploatare a pieţii IT din Romania, ci oferirea produselor software de clasă mondială la un preţ cât mai mic posibil. Revindem una din puţinele distribuţii Linux plătite, pentru că Linspire deţine o echipă de profesionişti ce produc un sistem de operare ce combină avantajele Linux (securitate, stabilitate, putere), cu uşurinţă în utilizarea sistemului de operare şi interfaţa grafică familiară (combinatie Windows XP si MAC). Linspire este un produs mai bun decât distribuţiile Linux gratuite, fiind un sistem de operare cu mult mai uşor de folosit, având majoritatea programelor pe care un utilizator de rând le foloseşte frecvent (Lphoto, Lsongs etc), şi fiind unul dintre puţinele distribuţii Linux ce suportă "plug and play". Tehnologia CNR (CNR Warehouse) de unde se pot descărca şi instala cu un singur click alte mii de programe, face din Linspire cel mai usor Linux desktop din lume.



Preţul pentru "retail box – english version" nu a fost încă stabilit, deoarece în câteva luni aşteptăm versiunea în limba română a produsului Linspire, iar preţul va fi mult mai accesibil pentru cumpărători. In schimb venim cu oferte atrăgătoare pentru producătorii de calculatoare dispuşi să comercializeze calculatoare cu Linspire pre-instalat (Flamingo, UltraPro, Best etc), sau pentru companii.

Fiecare "end user" va primi licenţa pentru întreaga familie (incă o diferenţă între licenţierea Microsoft – cea de licenta per PC – şi cea Linspire, respectiv licenţierea per familie).

Combaterea pirateriei în Asia va dura cel puţin 10 ani

Aceasta a fost declaraţia preşedintelui companiei Microsoft, Bill Gates, referitoare la problema pirateriei în China şi în India, şi alinierea acestor ţări la nivelul Statelor Unite ale Americii şi Europa. La World Economic Forum, eveniment care a avut loc în Davos, Elvetia, Gates le-a spus oamenilor de afaceri că "în India şi China cu siguranţă va fi nevoie de mai mult de un deceniu pentru a se atinge nivelul european".

În ciuda vastei răspândiri a fenomenului pirateriei, compania Microsoft înregistrează în fiecare an creşteri ale vânzărilor de softuri, Gates sperând că atât China, cât şi India vor adopta practici de licenţiere adecvate, după modelul Taiwanului sau al Coreei de sud.

VORBEŞTE LIBER



Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

Gaim este fără doar şi poate unul dintre cele mai folosite programe din Linux. Alături de Firefox şi OpenOffice, Gaim este un exemplu de aplicaţie open-source pentru dezvoltarea căreia se depune un efort considerabil. Deşi Kopete, în ultima variantă a lui, are mai multe opţiuni decât Gaim, clientul de IM bazat pe GTK se bucură de mai mulţi utilizatori. Versiunea 2.0 se află încă în dezvoltare dar este utilizabilă şi nu mi-a prezentat bug-uri. Acest articol este impresia pe care mi-au lăsat-o noutăţile care au fost incluse.

Instalare

Instalarea pe Kubuntu am făcut-o extrem de uşor. Am instalat pachetul cvs cu sudo apt-get install cvs, iar mai apoi în Konsole am tastat

cvs -d ':pserver:anonymous@cvs.sourceforge.net:/cvsroot/gaim' login

Am tastat un Enter când mi s-a cerut parola, după care am urmat instrucţiunile de pe situl Gaim şi am tastat

cvs -z3 -d ':pserver:anonymous@cvs.sourceforge.net:/cvsroot/gaim' checkout gaim

După ce sursele s-au copiat în directorul /gaim am lansat

cd gaim

./autogen.sh

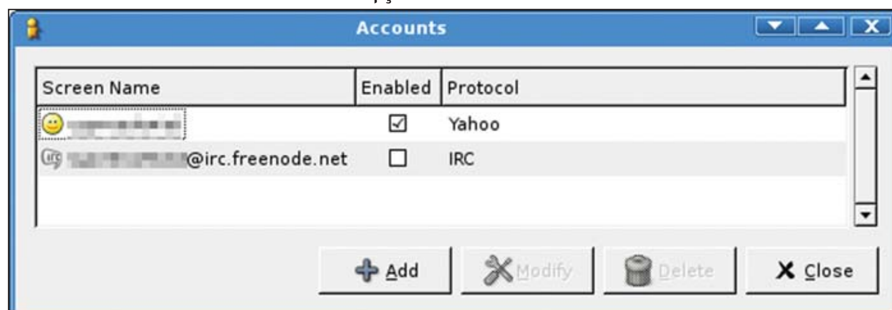
De aici, cu clasicul ./configure && make && sudo make install am compilat versiunea CVS Gaim din data de 17 ianuarie 2006.

Ce e nou

Primul lucru pe care îl observi este fereastra "Accounts". Avem acum un singur checkbox numit "Enabled" în dreapta numelui, care, dacă este activat, ne loghează în contul IM. Au dispărut iritantele mesaje "Disconnected" "Login," şi "Connecting" pe care le primeai când erai deconectat, logat, respectiv conectat. Fereastra "Buddy List" a suferit şi ea schimbări vizbile. În partea de jos a acesteia avem o listă drop-down din care putem selecta status-ul. De exemplu, dacă vrem să apărem invizibili, selectăm modul "Invisible" din listă. Data viitoare când ne vom loga, vom fi logaţi automat cu acest mod. Noua opţiune ne va scuti de a mai introduce patch-ul "invisible" care era necesar în versiunile de dinainte de 2.0. O mulţime de alte moduri sunt disponibile un element mai sus, unde avem o altă listă de status-uri mai diverse ("On vacation", "Not at home" de exemplu).



De la meniul "Buddies" avem acum opţiunea



Fereastra conturilor

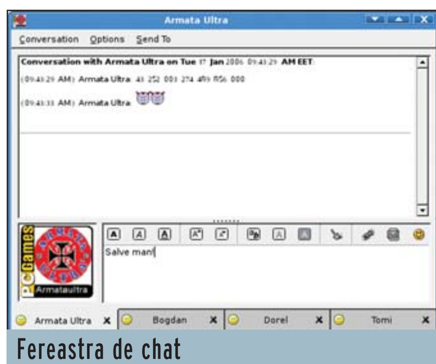


"Show Buddy Details" care înainte era disponibilă din altă parte. Tot de aici putem sorta persoanele din listă după status, alfabetic, după mărimea log-urilor care rămân în urma unei conversaţii sau manual, după preferinţă.

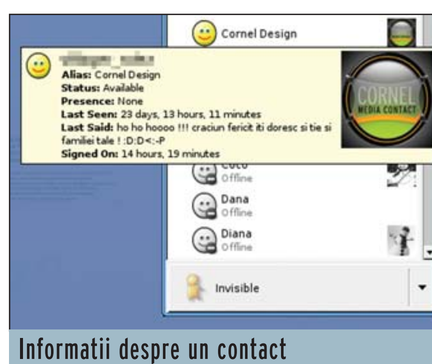
Din meniul "Tools" avem posibilitatea de a selecta un "Buddy Pounces". Ce face acesta? Ne permite să setăm anumite opţiuni atunci când o persoană din listă face o anumită acţiune. De exemplu, putem seta ca atunci când un prieten se loghează, să fim anunţaţi printr-un mesaj vizual sau un sunet. Putem seta ca atunci când prietenul începe să tasteze un mesaj, să fie lansat un program anume, sau, ca atunci când acesta termină de tastat, programul să îi trimită automat un mesaj.

Tot de la "Tools" putem selecta opţiunea "Privacy" în care ne este afişată o listă a persoanelor banate – ID-uri care nu vor putea conversa cu tine. Opţiunea era disponibilă şi în versiunile anterioare ale aplicaţiei, dar problema era că pentru a aşeza pe cineva în listă, respectivul trebuia adăugat, şters şi adăugat din nou pentru ca setările să rămână. Bug-ul a fost rezolvat în Gaim 2.0.

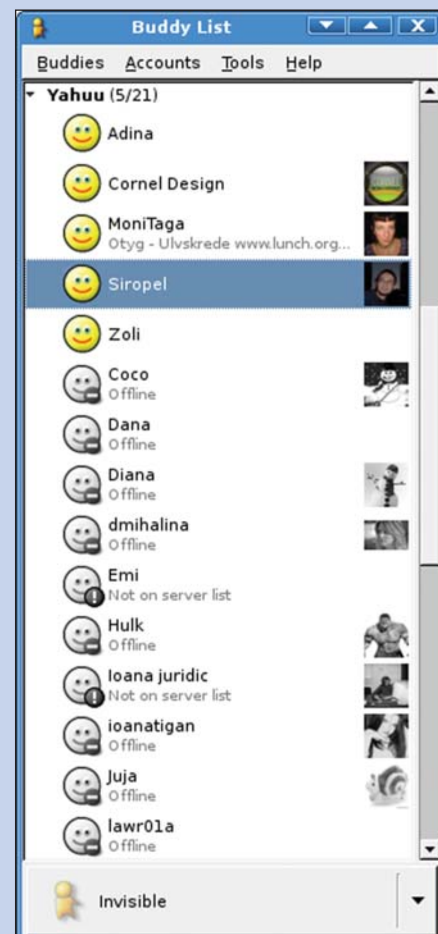
Transferul de fişiere între diferiţii clienţi IM funcţionează acum mai bine. Am transferat cu succes fişiere prin unele conturi Yahoo, Jabber



Fereastra de chat



Informatii despre un contact



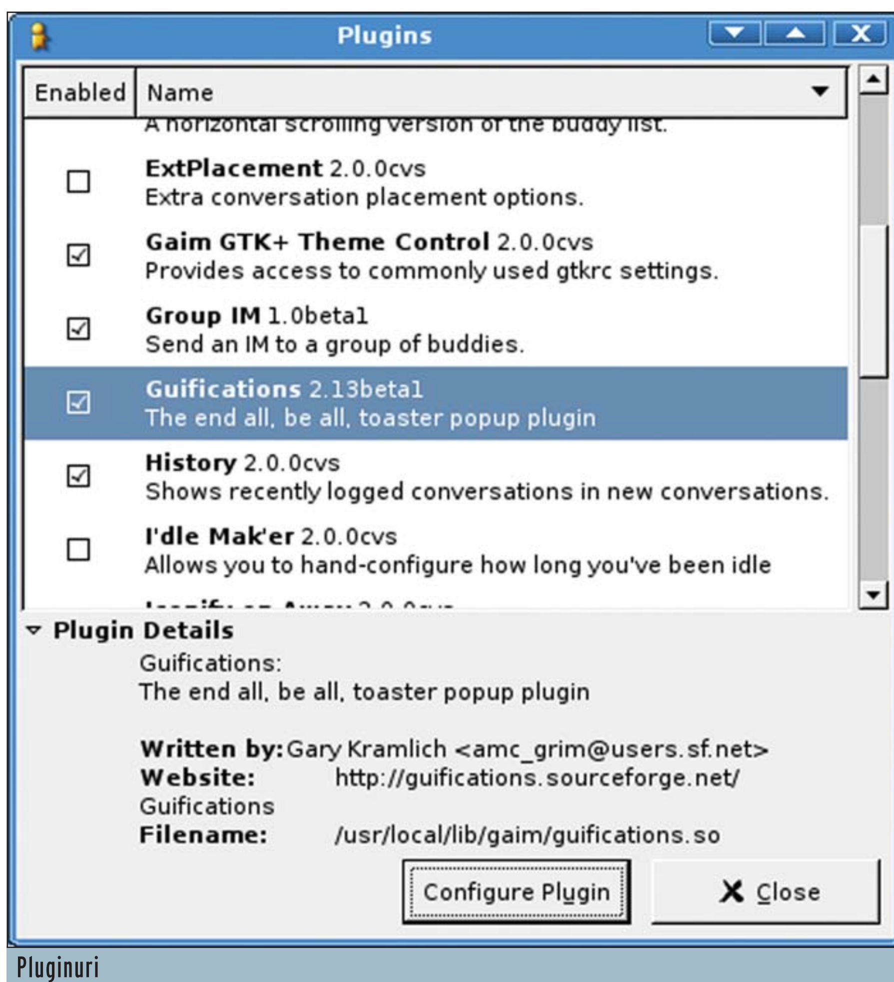
Fereastra principală



Informaţii



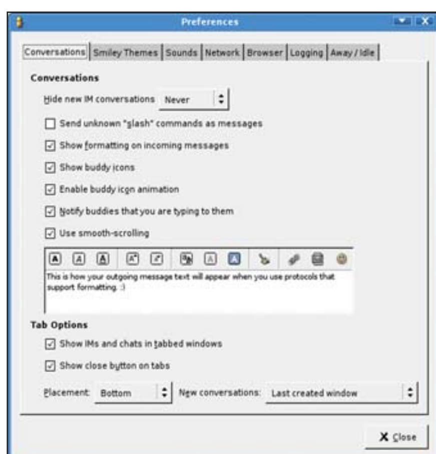
Sortarea contactelor



Pluginuri

şi Hotmail. În Gaim 1.5, transferul de fişiere prin Yahoo între un client Gaim şi unul Yahoo Messenger nu funcţiona, dar în această versiune, transferul de fişiere a întâmpinat dificultăţi doar cu o versiune mai nouă a aplicaţiei Yahoo Messenger. În plus, avem posibilitatea de a continua transferul de fişiere odată ce acesta a fost întrerupt.

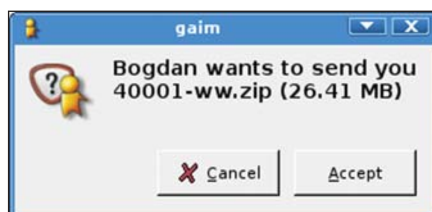
Lista de contacte este afişată ca şi în versiunile anterioare: cu sau fără "buddy details".

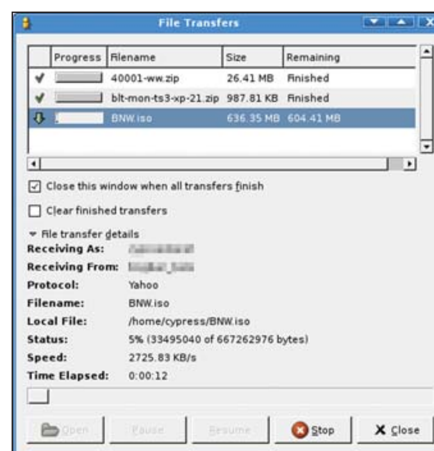


Setări şi preferinţe

Noutatea este că, atunci când ţinem cursorul mouse-ului peste un element din listă, ne va apare un popup cu avatarul şi detaliile contactului respectiv. Tot aici găsim o setare similară modului "Invisible": dacă efectuăm clic dreapta pe un contact, vom vedea că în meniul care apare există opţiunea "Presence Settings". De aici putem seta ca pentru contactul respectiv să apărem întotdeauna offline, chiar dacă statusul nostru este setat pe "disponibil". Această setare ne permite să realizăm filtre prin care să selectăm persoanele care vrem să ne vadă online când ne logăm şi cele pe care vrem să le ţinem deoparte.

Mai există o nouă opţiune în meniul contextual care încă nu mi-am dat seama ce anume face: "Start Doodling". Am făcut right-click pe un contact şi am apăsat pe "Start Doodling" dar nu s-a întâmplat nimic. Codul sursă pe care l-am compi-





Statusuri

lat fiind din CVS şi în stadiu de development, e posibil ca opţiunea să nu fie implementată încă decât la nivel de interfaţă de utilizator.

Un alt lucru care e schimbat este ordinea emoticonurilor. Eram obişnuit cu poziţionarea veche a acestora, dar în Gaim 2.0 CVS emoticonurile mai late sunt aşezate ultimele.

În Gaim 2.0 a fost îmbunătăţit lucrul cu log-urile. Putem efectua acum o căutare în log-urile conversaţiilor, iar modul în care acestea sunt afişate este mai ergonomic.

Noul Gaim mai conţine o mulţime de alte îmbunătăţiri care nu au ajuns încă în stadiul final. Până la publicarea acestui articol, Gaim 2.0 va fi ajuns deja în varianta finală. Se preconizează apariţia a trei noi protocoale în program (Bonjour, SIP/SIMPLE şi Sametime), posibilitatea de realizare a conversaţiilor online şi multe altele. Sean Egan, dezvoltatorul principal al aplicaţiei Gaim a fost angajat anul trecut de Google. Acum el lucrează la îmbunătăţirea programului şi realizarea unei compatibilităţi cu Google Talk.

Au existat şi câteva probleme în lumea Gaim recent. Proiectul gaim-vv care aducea posibilităţi webcam şi audio în Gaim a încetat să mai activeze, şi deşi Sean Egan le-a promis celor din gaim-vv că va integra codul acestora în Gaim 2.0, acesta a fost înlăturat recent din CVS. Sean a fost acuzat că favorizează Google prin această acţiune, deoarece codul respectiv nu era compatibil cu protocoalele Google, dar el s-a apărat spunând că a găsit o modalitate mai bună de implementare a funcţiilor audio. Cu toate acestea, nu vom vedea suport webcam în Gaim 2.0, versiunea finală.



Ktorrent



Răzvan
T. Coloja
razvan@myc.ro

Sincer să fiu, m-am săturat de Azureus... Java îmi consumă prea multă memorie, şi deşi clientul BitTorrent este unul din cele mai bune, am renunţat la el în favoarea unui consum CPU mai mic. Şi aşa am găsit acum câteva luni Ktorrent.

Ktorrent este o aplicaţie bazată pe Qt care facilitează tranfserul de fişiere .torrent prin Internet.Ultima versiune stabilă este 1.1 şi aduce numeroase îmbunătăţiri. Primul lucru care mi-a plăcut la program a fost faptul că acesta este "dockable" - adică poate fi minimizat în tray-ul KDE. Pornim un download după care apăsăm butonul de închidere al aplicaţiei iar aceasta se va minimiza. Fereastra principală este împărţită în două tab-uri: Download şi Search. Fereastra Downloads conţine lista fişierelor ce sunt downloadate şi oferite celorlalţi utilizatori, iar în partea de jos are alte patru tab-uri.

Primul conţine informaţii despre viteza de download, tracker-urile disponibile şi părţile fişierului care au fost copiate. Tab-ul "Files" conţine lista fişierelor din .torrent-ul copiat. De aici putem bifa care dintre acestea le dorim downloadate şi care nu. Tab-ul "Peers" ne anunţă care IP copiază ce fişier de la noi şi ce client foloseşte iar "Chunks" prezintă bucăţile copiate şi rata de transfer a acestora.

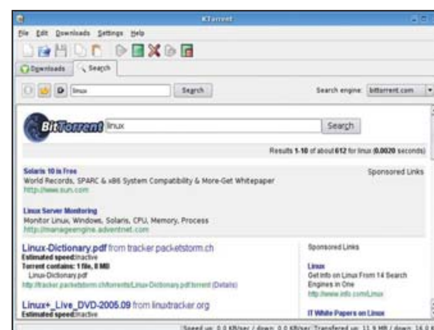
Tab-ul "Search" este extrem de folositor. Putem căuta un fişier folosind unul din motoarele de căutare disponibile, iar rezultatele ne vor fi afişate în aceeaşi fereastră. De la "Preferences" - "Search" putem introduce şi alte motoare de căutare. Modul de introducere al acestora este puţin rudimentar, dar eficient. De exemplu, pentru a adăuga Mininova.org listei, trebuie să deschidem un browser şi să căutăm pe mininova.org cuvântul FOOBAR. După ce ne sunt afişate rezultate căutării, trebuie să copiem adresa URL rezultată şi să facem un Paste în câmpul din "Preferences" - "Search". De exemplu, string-ul pentru mininova.org ar fi **http://www.mininova.org/search/?search=FOOBAR**.

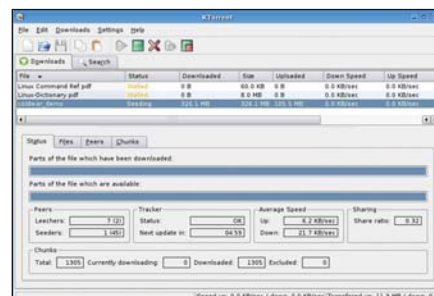
Deci, ce avem până acum? Un client BitTorrent cu borwser integrat, consum mic de memorie şi posibilităţi de căutare după fişiere. Un alt lucru care mi-a plăcut a fost faptul că în clipa în care vrei să copiezi un fişier .torrent care conţine mai multe fişiere, poţi alege înainte de a începe transferul care din acele fişiere le vrei copiate. Dar ce e un client BitTorrent fără posibilitatea de a limita transferul? De la "Options" putem seta o limită de download şi una de upload, astfel încât să nu încărcăm banda în aşa fel încât să nu mai putem naviga. Fişierele video şi audio în curs de download suportă preview.

În concluzie, găsesc Ktorrent ca fiind o alternativă demnă de luat în seamă atunci când vine vorba de Azureus. Este un program mic care ar trebui inclus în tree-ul oficial KDE.

Status | Files | Peers | Chunks

File	Size	Download	Preview
coldwar_demo	326.1 MB	Yes	
coldwar_demo.run	326.1 MB	Yes	No
coldwar_demo.run.asc	189 B	Yes	No
coldwar_demo.txt	6.9 KB	Yes	No







Dorel Puchianu Jr.
dorel@myc.ro







SHARKOON SHA350-8P

O SURSĂ BUNĂ PENTRU CALCULATOARE BUGETARE

SHARKOON este o marcă care a intrat pe piaţa IT românească de puţin timp, firma producătoare având-şi sediul în Germania. Aşa că nu ar trebui să ne facem griji când achiziţionăm produse nemţeşti. SHARKOON SHA350-8P este o sursă ideală pentru calculatoarele bugetare, adică dacă dispui de un calculator care are o configuraţie medie sau minimă şi vrei o sursă bună, SHA350-8P este sursa de tensiune potrivită.

Sursa SHARKOON are o culoare negru-mat, şi un design exterior plăcut, mai ales dacă este montată într-o carcasă acrilică. Puterea sursei este de 350 W, cablurile sunt scurte astfel încât carcasa ta trebuie să fie neapărat de dimensiune mică sau cel mult medie; de exemplu, în carcasa medie pe care am montat-o am întâmpinat destule neplăceri din cauza cablurilor de tensiune, care sunt destul de scurte. Veştile bune sunt totuşi următoarele: are două linii independente pentru furnizarea tensiunii de 12V, un conector molex SATA, şi este compatibilă ATX 12V, versiunea 2.0 suportând, (alimentând optim) ultimele modele de procesoare Prescott P4 sau Athlon 64/64 FX. Sursa are următoarele protecţii: supratensiune, supracurent şi scurtcircuit. În teste sursa a obţinut rezultate foarte bune, în ciuda faptului că FSB-ul procesorului din test a fost supratactat de la 166 MHz la 200. Temperatura din interiorul sursei nu a depăşit 39 de grade Celsius, ceea ce este foarte bine dacă te gândeşti să-ţi supratactezi procesorul.

Cum am testat?

- Sistemul folosit:
- Placă de bază - ABIT NF7-S V.2.0
- Procesor Athlon XP 2600+ (2083,
- FSB 166 MHz, multiplicator 12,5) supratactat FSB 220 MHz (2093 MHz multiplicator redus la 9,5)
- Memorie PQI DDR 400 tactată la 330MHz
- Placă video GeForce 6200 TD Leadtek
- Hard disc WD1600
- DVD-ROM BenQ 16x
- Unitate de dischetă

Conectori:					
Putere principală	8-pini ESP	6 pini PCI-E	6 pini AUX	4 pini P4	
20 sau 24 pini	0	0	0	1	
4 pini molex mare	4 pini molex mic	molex SATA			
4	1	1			
Curentul maxim la ieşire (amperi):					
Linia de ieşire	+3,3V	+5V	+12V-1	+12V-2	-12V
	22A	21A	18A	16A	0,3A
Putere maxima de ieşire (Wati):					
Linia de ieşire	+3,3V	+5V	+12V-1	+12V-2	
	130W		300W		
Total	350W				





TESTE
Sistem în modul de aşteptare
Borna de 5V 5,01V
Borna de 12V - 11,99V
Sistem în modul de operare
Borna de 5V 5,01V
Borna de 12V 11,96V
Temperatura sursei în interior
39,6 garde Celsius- în modul operare
38 garde Celsius- în modul aşteptare

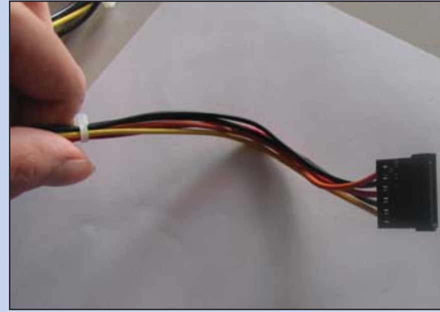
Caracteristici sursă:			
Sursă de tensiune	Waţi	FCP	Ventilator
Sharkoon SHA350-8P	350	necunoscut	1x 80 mm
Garanţie	Preţ	Tensiune intrare	Greutate sursă
2 ani	185,74 lei incl. TVA	230V	1957 grame
Distribuitor DARER, www.darer.ro			

Concluzie...

Sursa are performanţe apreciabile, însă preţul lasă de dorit, dacă te gândeşti că dacă mai pui 70 de RON poţi să-ţi achiziţionezi o sursă care dispune de o putere mult mai mare şi cu accesorii suplimentare! În fine, dacă bugetul este factorul principal, îţi recomand cu încredere sursa Sharkoon SHA350-8P.













Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

Yahoo Messenger 7.5 Beta

Tendinţe şi speranţe în mesageria instantanee

Utilizatorii serviciilor de mesagerie instantanee se împart în două mari categorii: cei care le apreciază şi cei care nu le apreciază. Ambele categorii însă apelează la aceste servicii fie din plăcere, fie din necesitate. Este inutil să revin asupra avantajelor pe care ni le oferă spre exemplu, Yahoo Messenger, unul dintre cele mai folosite programe de acest fel.
Pentru ca un program să fie din ce în ce mai bun, trebuie să te concentrezi mai mult asupra lipsurilor acestuia, şi să încerci ca, odată cu fiecare versiune nouă, să aduci îmbunătăţiri sau, de ce nu, împopoţonări care să-ţi facă şederea în faţa calculatorului mai utilă şi mai plăcută.

Yahoo messenger 7.5 beta

În noul "beta", cei de la Yahoo nu s-au obosit să introducă facilităţi mărunte, să finiseze sau să îmbunătăţească opţiuni deja existente, ci au încercat să rupă gura târgului dând posibilitatea utilizatorilor să transforme PC-ul într-un veritabil telefon tradiţional, promiţând totodată calitate şi uşurinţă în utilizare (două componente importante ale oricărui produs sau serviciu modern).

Sistemul este foarte simplu şi promiţător. Având la dispoziţie un calculator conectat la Internet, vei putea să suni aproape orice telefon fix sau mobil din lume la un preţ avantajos. Mai mult, PC-ului tău îi va fi desemnat un număr („distracţie" care costă mai puţin de doi dolari şi jumătate) la care vei putea fi sunat. Astfel, la orice oră din zi sau noapte, indiferent de locul în care te afli, şi atât timp cât eşti conectat la Internet, calculatorul tău va „ţârâi" precum un telefon tradiţional. Partea proastă e că, momentan, doar utilizatorii din 3 ţări (SUA, Canada şi Marea Britanie) beneficiază de această opţiune.

Lucrurile sunt şi mai complicate pentru români, deoarece plata la înregistrare se face doar pe baza cardurilor Visa, MasterCard, American Express şi Discover.

Una peste alta, dacă nu stăm să particularizăm, trebuie să recunosc că Yahoo Messenger a făcut cu această mişcare un pas important de îmbunătăţire a modului în care oamenii de pe tot globul pot să comunice între ei.

Ce urmează acum?

Întrebarea aceasta este mai mult un exerciţiu al imaginaţiei, fiind evident că toţi ne dorim „mai mult". Şi când spun mai mult, mă refer la comunicare: la scară largă, directă, clară, rapidă, expresivă.

Deşi am mai tratat acest subiect acum câteva luni, mă simt nevoit să revin asupra lui, fiind de mare interes şi mare viitor... În plus, din ce în ce mai mulţi utilizatori se confruntă cu „problema" mesageriei instantanee, şi o dezinformare sau o abordare greşită a problemei îi poate pune pe cei mai puţin iniţiaţi în situaţii delicate. Iar în rândurile următoare vom vedea care sunt impedimentele care ne determină să fim reticenţi atunci când vine vorba de mesageria instantanee.

În primul rând aceste inconveniente pot fi împărţite în mai multe categorii: tehnice, sociale, psihologice etc.

Să trec în revistă pentru început o scurtă istorie a evoluţiei procesului de comunicare prin intermediul mesajelor instante.

1. Text pur şi simplu (comunicarea înlesnită doar de imaginaţia şi expresivitatea celor implicaţi) – echipamente tehnice puţin performante;
2. Apariţia emoticonurilor (pentru început semne de genul „:)" „:("; acestea şi-au pus serios amprenta atât asupra timpului efectiv de comunicare, cât şi asupra expresivităţii procesului;
3. Metamorfozarea emoticonurilor, din simple semne în iconuri şi figuri grafice animate (comunicarea a primit din nou un plus de expresivitate). Unii utilizatori s-au plâns însă de faptul că în acest fel comunicarea capătă mai mult o alură de glumă, copilărie etc., fiind clar că aceasta este o problemă a celui care foloseşte programul şi nu a programului în sine;
4. Apariţia unor prescurtări gen „brb", „aka", „btw", „omg" etc., „găselniţă" a utilizatorilor pentru a economisi timp;
5. Introducerea sunetului – utilizatorii având acum posibilitatea şi de a scrie şi de a vorbi între ei;
6. Introducerea camerelor web – echipamente tehnice mai performante – utilizatorii având posibilitatea de a scrie, vorbi şi de a se vedea unul pe celălalt;



7. Reunirea clienţilor mai multor reţele într-un singur program gen Trillian, SimpleIM, Miranda;

8. Apariţia VoIP (Voice over IP) – ridică standardul calitativ al conversaţiilor online;

9. Alte tentative îndrăzneţe, rămase la stadiul de proiect, gen introducerea „mirosurilor".

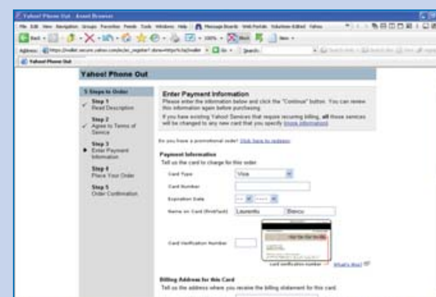
Progresul de-a lungul timpului a fost evident. Totuşi, utilizatorul nu poate să profite în totalitate de aceste avantaje din mai multe motive: fie nu are o mentalitate suficient de deschisă spre nou, fie nu dispune de mijloacele tehnice necesare punerii în aplicare a ultimelor facilităţi, fie are probleme cu comunicarea (caz în care nu pot fi învinuiţi cei de la Yahoo sau MSN) etc. Pentru ca să aibă loc o discuţie directă, decentă şi expresivă între doi sau mai mulţi utilizatori (modul conferinţă), trebuie îndeplinite mai multe condiţii:

- echipament tehnic corespunzător (PC performant, conexiune de mare viteză, cameră web şi microfon de calitate, softuri si plugin-uri corespunzătoare);
- dispoziţie şi cunoaşterea în detaliu a facilităţilor oferite de programe (de exemplu, foarte puţini utilizatori apelează la mesajele vocale);
- abilităţi de comunicare, dar şi respect şi înţelegere pentru partenerul de conversaţie.

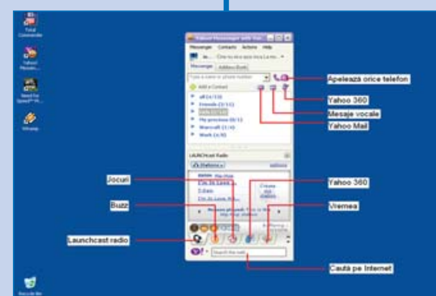
După cum observi, nu toată vina trebuie aruncată în cârca dezvoltatorilor acestor servicii şi programe. De exemplu, eu nu pot să critic Boeing-ul 747 atât timp cât eu nu ştiu să pilotez avioane şi nici nu mă interesează acest lucru... Înger şi demon este messengerul şi în cazul comunicării în masă. Dacă o informaţie interesantă sau o glumă bună se răspândeşte în toată ţara prin messenger mai rapid decât prin oricare altă metodă, la fel se răspândesc şi mesajele nedorite, care, nu o dată, induc în eroare utilizatorii mai puţin iniţiaţi sau mai naivi, având totodată menirea de a distrage atenţia şi a pune la încercare nervii utilizatorilor „serioşi".

Iar acum, revenind la întrebarea „ce urmează?", avem unele indicii, de exemplu, situl www.yahoo.com ne anunţă de fuziunea dintre clienţii de mesagerie instantanee Yahoo şi MSN, operaţiune ce ar trebui să aibă loc în viitorul apropiat. Audibles-urile din Yahoo, pe care le îndrăgim atât de mult, au fost îmbogăţite cu un pachet nou, individual (pe care îl găseşti pe CD-ul revistei împreună cu instrucţiunile de instalare), fiind binevenită de asemenea şi o reîmprospătare a emoticonurilor.

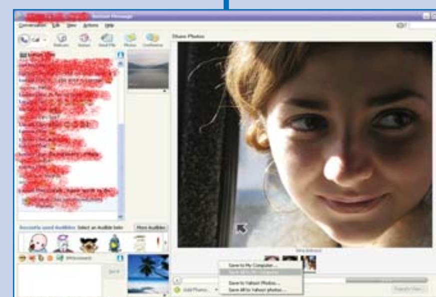
La final, te invit şi pe tine să iei parte la acest proces de creaţie, iar dacă ai idei interesante legate de modul în care ar putea fi îmbunătăţită mesageria instantanee pentru facilitarea comunicării, te rog să-mi scrii la adresa laurentiu@myc.ro, cele mai bune idei urmând să fie publicate pe situl nostru, www.myc.ro, în cursul lunii martie.



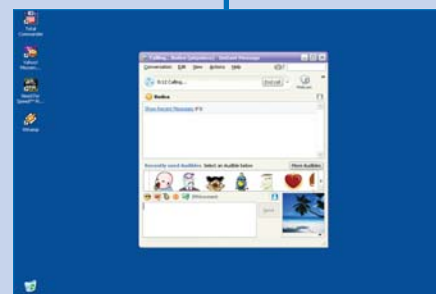
Procesul de înregistrare pentru a putea profita de facilităţile oferite în versiunea 7.5 Beta constă în 5 paşi, unul dintre aceştia fiind categoric introducerea datelor referitoarea la cardul bancar prin care se vor efectua plăţile.



În interfaţa programului nu s-au schimbat prea multe, poate doar apariţia opţiunii de apelare a unui telefon fix sau mobil. În rest, dispui de mesaje vocale, Yahoo 360, jocuri, radio, vremea, toate acestea putând fi bineînţeles personalizate.



Dispui în continuare de una dintre cele mai reuşite facilităţi, şi anume aceea de partajare directă a imaginilor, astfel, te poţi bucura de fotografiile persoanelor dragi prin simpla metodă drag&drop...



Una dintre facilităţile puţin exploatate este opţiunea de a suna un alt calculator şi, în cazul în care cel apelat nu răspunde, să laşi un mesaj vocal care, bineînţeles, va putea fi ascultat ulterior.





Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

„Pandora a fost întâia femeie din lume, creată de către şi de către , la porunca lui . Când a furat focul din ceruri ca să-l dăruiască oamenilor, părintele zeilor a hotărât să-l pedepsească, dăruindu-i-o pe Pandora. Fiind respinsă de Prometheus, Pandora a izbutit însă să-l cucerească pe fratele acestuia, pe , care a luat-o de soţie. Drept dar de nuntă, Pandora, pe care zeii o împodobiseră cu toate farmecele, a adus o cutie în care olimpienii închiseseră toate relele omeneşti. Ajunsă pe pământ, ea le-a dat drumul, umplând lumea cu ele".

VIRUŞI
TROIENI
VIERMI
ADWARE
SPYWARE
KEYLOGGERE
PHISHING

CALCULATORUL, CUTIA PANDOREI

Aceasta este legenda pe care o ştim cu toţii. Adaptarea modernă a povestirii ar suna cam aşa:

„Bill Gates a fost primul bărbat din lume, creat de părinţii lui, William H. Gates II şi Mary Gates. Când oamenii se arătau din ce în ce mai dornici de a intra în contact cu calculatoarele, cineva a hotărât să le îndeplinească cererea, şi li l-a dat pe Bill Gates. Fiind respins însă de aceştia, Gates a reuşit să-şi câştige câţiva adepţi, iar după înfiinţarea Microsoftului, le-a dăruit oamenilor un sistem de operare în care închisese toate bug-urile existente. A instalat sistemul într-un calculator, a apăsat pe butonul de pornire, şi a umplut lumea cu vulnerabilităţi...".

Lăsând gluma şi speculaţiile la o parte, în articolul de faţă vom vedea împreună în ce măsură, odată "deschis", calculatorul devine o ameninţare la adresa siguranţei datelor personale şi a intimităţii utilizatorului. Ar mai fi de menţionat, înainte de a merge mai departe, faptul că marea majoritate a problemelor prezentate sunt strâns legate de sistemul de operare cel mai folosit, şi anume Windows. Bineînţeles că nici alte sisteme de operare nu sunt scutite de vulnerabilităţi şi alte tipuri de probleme, însă nefiind la fel de răspândite, nu intră atât de mult în vizorul specialiştilor sau al utilizatorilor. Mai concret spus, nu se bucură de atâta „publicitate".

Viruşi, troieni, viermi de Internet, spyware şi toate „bucuriile"...

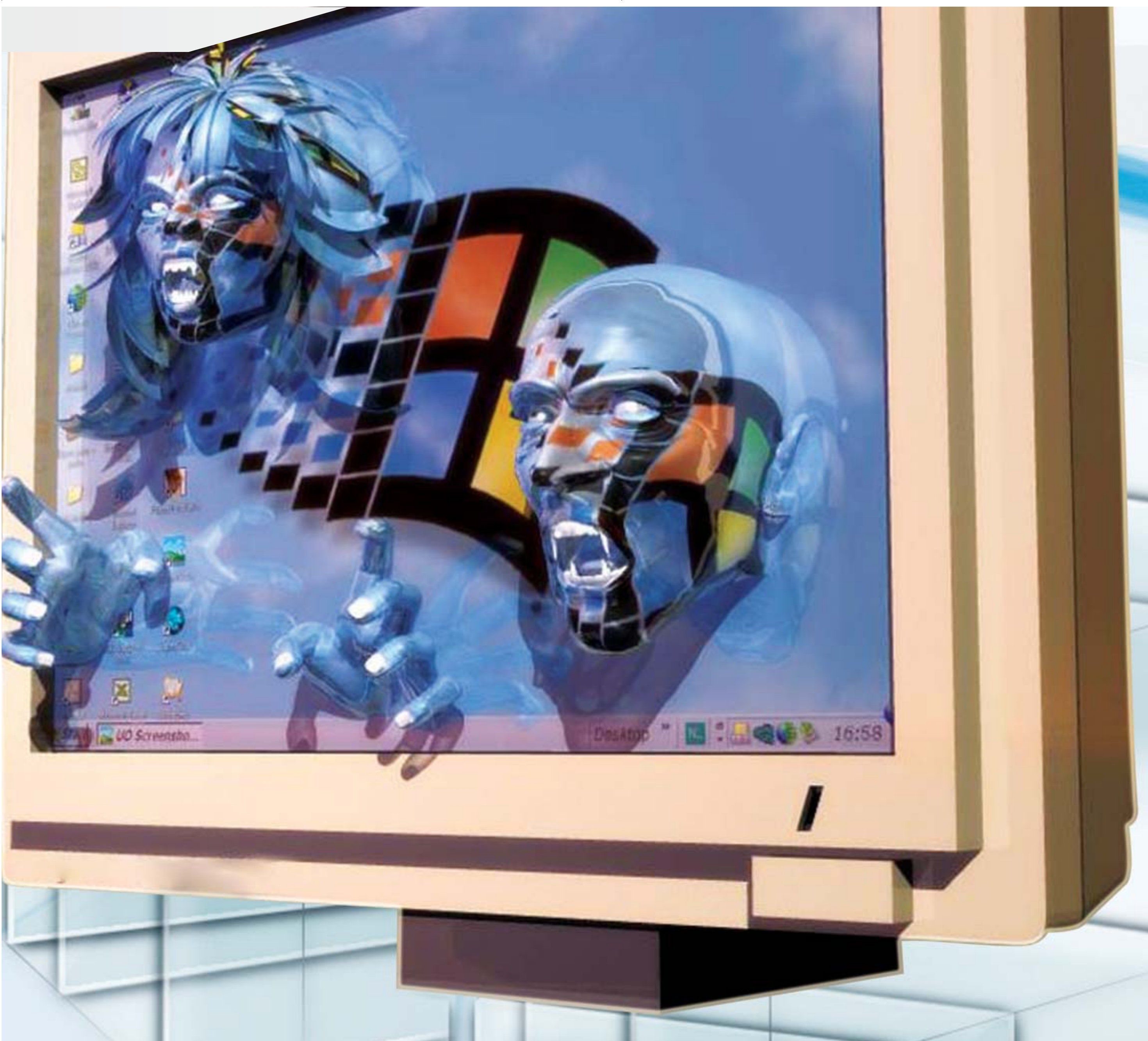
Calculatorul ne-a uşurat mult munca, ne-a adus multe realizări şi satisfacţii însă, totodată, şi o grămadă de dureri de cap. Cei mai vulnerabili sunt şi în acest caz utilizatorii începători, care odată „conectaţi" la Internet, şi în necunoştinţă de cauză, riscă să fie „binecuvântaţi" cu ultimul sau, cel mai la modă acum, Nyxem-E.

Este aproape imposibil să instalezi sistemul de operare Windows pe un calculator, pe care ulterior să-l conectezi la Internet fără nici un fel de protecţie, şi să nu culegi în mai puţin de 10 minute câţiva dăunători.

Să vedem în rândurile următoare ce sunt aceşti „dăunători" despre care tot auzim vorbindu-se, şi în ce măsură pot să periclitze siguranţa unui sistem. Nu e neapărat o clasificare în ordinea pagubelor pe care le pot produce, însă şi aceste repercusiuni se pot împărţi în trei categorii:

A. Grave

1. sistemul devine impracticabil (formatarea hard discului de exemplu);
2. sistemul nu mai poate fi recuperat decât prin backup;
3. fişierele nu mai pot fi recuperate;
4. îngreunarea semnificativă a traficului reţelei



(diminuarea capabilităţilor upload/download);

5. expedierea de fişiere sau date sensibile către alte calculatoare.

B. Medii

1. fişierele sau sistemul pot fi recuperate;

2. fişierele sunt modificate nesemnificativ;

3. rularea automată a unor aplicaţii necunoscute;

4. generarea de noi fişiere;

5. trafic suplimentar, uneori nesesizabil.

C. Scăzute

1. nu este afectată partiţia sistem;

2. sunt şterse sau suprascrise fişiere neimportante;

3. recuperarea datelor sau repararea modficărilor efectuate se face fără nici un program suplimentar, de exemplu prin simpla repornire a sistemului.

Viruşii

Sunt programe de calculator destinate să se multiplice prin copierea lor în alte fişiere stocate în calculator. Aceştia pot fi atât benigni, cât şi distructivi, putând să modifice buna funcţionare a unui program sau să corupă memoria sistemului.

În principiu, majoritatea viruşilor pot fi integraţi într-una din următoarele 5 categorii:

1. viruşii sectorului de încărcare – aceştia infectează sectorul de iniţializare; sistemele calculatoarelor sunt infectate de aceşti viruşi atunci când iniţializarea se execută de pe o dischetă infectată, nefiind necesară ducerea la bun sfârşit a acestei operaţiuni pentru ca PC-ul să fie afectat. După ce un calculator a fost infectat, viruşii sectorului de iniţializare vor încerca să infecteze orice altă dischetă introdusă în PC-ul respectiv, şi în general sunt uşor de îndepărtat.

2. viruşii de fişiere – aceştia copiază codul lor în programe executabile, .exe. Majoritatea acestora doar se multiplică şi se răspândesc, însă unii pot să afecteze buna funcţionare a altor programe. Alţii suprascriu fişiere, cum este şi cazul virusului Nyxem-E, la data redactării acestui articol, era o ameninţare serioasă pentru calculatoarele utilizatorilor. Lucrurile pot să devină şi mai grave, unii viruşi mergând până acolo, încât pot formata partiţia sistem.

3. viruşii „divizaţi" – o combinaţie între cele două tipuri mxenţionate anterior, aceştia încercând să infecteze atât sistemul de iniţializare, cât şi fşiere executabile.

4. viruşii „macro" – cei mai răspândiţi la sfârşitul anilor 1990 şi începutul anilor 2000, aceştia nu sunt specifici unui anumit sistem de operare şi se răspândesc cu uşurinţă prin intermediul ataşamentelor emailurilor, dischete, descărcări de program de pe Internet sau transfer de fişiere.



Pe siturile principalilor furnizori de soluţii de securitate găseşti informaţii consistente referitoare la ultimele ameninţări apărute, de exemplu situl http://us.mcafee.com/virusInfo/default.asp. Bineînţeles ţi se oferă şi soluţii proprietare de protecţie împotriva dăunătorilor.



Deja celebrul sit www.milliondollarhomepage.com, o idee simplă şi genială care a transformat un tânăr student american din falit în milionar, a fost „redus la tăcere" pentru aproape o săptămână de un atac DDoS.



Programul Ad-Aware oferit de compania americană Lavasoft este unul dintre cele mai cunoscute şi mai bune programe de protecţie împotriva adware-ului şi spyware-ului. De la adresa www.lavasoftusa.com poţi să descarci versiunea gratuită, Ad-Aware SE Personal.

FROM: DR, EMMANUEL UDO.
TEL: 234 1 759 1549; FAX: 234 1 759 0379.
E-MAIL:emmanuel_z2@yahoo.com
BUSINESS PROPOSAL

ATTN: PRESIDENT / CEO,

My name is EMMANUEL UDO, a member of the Presidential Task Force on Oil Spillage Clean-up. Early last year there was a major oil spillage in the Niger Delta Region of Nigeria which rendered over 70% of the communities homeless.The contract was handled by a foreign firm but because of the huge monetary profit we envisaged we decided to over-invoice the contract sum. Now the contract has been completed and the original contractor has since been paid,but the contract balance of US$38 million,which resulted from the over invoiced contract sum that has been left in a suspense account with the CENTRAL BANK of NIGERIA,is

Scam-ul – păcăleli ieftine pentru utilizatorii naivi. În cazul de faţă se vehiculează afaceri cu petrol, sume fabuloase, personalităţi, totul pentru generarea efectului de credibilitate.

5. „viermi" – aceştia sunt programe independente sau seturi de programe capabile să se răspândească în alte calculatoare. Această propagare se realizează fie printr-o reţea, fie prin ataşamentele emailurilor.

Troieni

Dacă este evident de unde acest tip de dăunători şi-a căpătat denumirea, un troian este un fel de virus care nu se multiplică, ascuns într-un fişier care nu trezeşte nici un fel de suspiciune şi care, odată rulat poate permite unui atacator să se folosească de calculatorul infectat.

Adware

Este software care afişează banere publicitare în browsere. Deşi nu poate fi integrat în categoria „malware" (precum viruşii sau troienii), adware-ul este cel puţin supărător. Aceste programe pot să afecteze buna funcţionare a unui sistem, prin afişarea de pop-up-uri, şi încetinirea sistemului, a reţelei sau a conexiunii la Internet.

Problema cu adware-ul e că aceste programe se instalează de obicei odată cu alte programe gratuite. De aceea este bine ca înainte de a instala un software gratuit să citeşti EULA (End User License Agreement), loc în care se specifică de cele mai multe ori că software-ul respectiv conţine adware.

Adware-ul este asociat uneori şi integrat cu programe spyware, fiindcă acestea două funcţionează foarte bine „mână în mână".

Spyware

Este software care monitorizează şi colectează informaţii despre utilizator cu diverse scopuri. Aceste programe rulează de cele mai multe ori în fundal, activităţile lor nefiind descoperite decât la o analiză atentă a programelor în „Task Manager". Ca şi în cazul adware-ului, utilizatorii acceptă involuntar instalarea spyware-ului odată cu programele gratuite (necitind cu atenţie acordul de licenţiere), acest tip de software maliţios îngreunând totodată sistemul infectat.

BHO

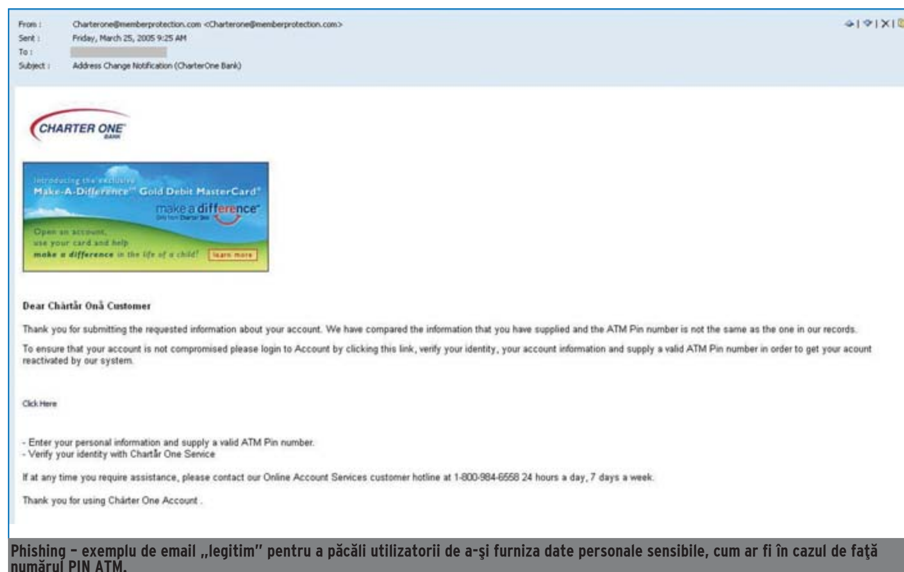
Acronim de la Browser Helper Objects, sunt aplicaţii pentru browserul IE, sub forma unor bări de instrumente, aplicaţii de monitorizare etc. Ele în sine nu sunt dăunătoare, însă anumite programe de adware şi spyware se folosesc de ele pentru a monitoriza activităţile utilizatorilor şi a afişa reclamele corespunzătoare.

Controale ActiveX

Sunt componente care adaugă interactivitate şi conţinut dinamic paginilor web. La fel ca şi în cazul menţionat anterior, acestea nu sunt dăunătoare şi se instalează de obicei cu acordul utilizatorului. În anumite situaţii însă, componentele ActiveX de pe paginile web rulează automat când o pagină este deschisă, iar utilizatorii sunt păcăliţi să accepte controale ActiveX nedorite. Instalarea şi rularea neautorizată a controalelor ActiveX poate crea oportunităţi pentru cod maliţios de a instala componente care pot modifica sistemul celui care vizitează pagina.

Cookies

Blamate de unii şi acceptate de alţii, aceste „prăjiturele" sunt fişiere text generate de calcu-



From : Charterone@memberprotection.com <Charterone@memberprotection.com>
Sent : Friday, March 25, 2005 9:25 AM
To :
Subject : Address Change Notification (CharterOne Bank)

CHARTER ONE BANK

Dear Chàrtắr Onả Customer

Thank you for submitting the requested information about your account. We have compared the information that you have supplied and the ATM Pin number is not the same as the one in our records.

To ensure that your account is not compromised please login to Account by clicking this link, verify your identity, your account information and supply a valid ATM Pin number in order to get your acount reactivated by our system.

Click Here

- Enter your personal information and supply a valid ATM Pin number.
- Verify your identity with Chartắr One Service

If at any time you require assistance, please contact our Online Account Services customer hotline at 1-800-984-6558 24 hours a day, 7 days a week.

Thank you for using Chárter One Account .

Phishing – exemplu de email „legitim" pentru a păcăli utilizatorii de a-şi furniza date personale sensibile, cum ar fi în cazul de faţă numărul PIN ATM.



latoare atunci când sunt vizitate situri web, şi conţin informaţii despre obiceiurile de navigare ale utilizatorilor. La revizitarea siturilor respective, cookies-urile furnizează informaţii despre preferinţele utilizatorilor, permiţând astfel siturilor afişarea de conţinut ţintă, gen reclame. Totodată cookies-urile pot colecta informaţii despre utilizatori, care pot fi ulterior obţinute de un alt sit sau program.

Data Miner

Sunt aplicaţii care monitorizează, analizează şi colectează informaţii specifice dintr-o bază de date, şi nu sunt folosite de fiecare dată cu scop destructiv. Publicitatea este şi de această dată ţelul principal, aceste aplicaţii fiind încărcate într-un PC pentru a căuta situri vizitate, ce produse s-au căutat sau ce servicii au fost folosite. Datele sunt ulterior colectate pentru a putea fi folosite eficient în publicitate.

În unele cazuri însă, colectorii de date sunt folosiţi şi în scopuri maliţioase pentru a fura informaţii sensibile, de exemplu numărul cărţii de credit.

Dialer

Sunt programe care, aşa cum le spune şi numele, apelează numere predefinite pentru a se conecta la diverse situri. Există cazuri în care utilizatorul rulează astfel de programe fără să ştie că acestea apelează numere aflate la distanţă, sau se conectează la situri care percep taxe, care rămân în cârca utilizatorului respectiv.

Keylogger-ele

Sunt programe care înregistrează activitatea tastaturii, şi sunt folosite cu scopul de a aduna informaţii despre utilizatori. Există cazuri când keylogger-ele au o întrebuinţare benefică, de exemplu în companii pentru monitorizarea angajaţilor, sau de părinţi pentru supravegherea copiilor. Sistemul de funcţionare este relativ simplu, programele înregistrând şi stocând toată activitatea tastaturii, urmând ca o altă persoană sau aplicaţie să sorteze informaţia sensibilă, cum ar fi parole sau numărul cărţilor de credit.

Vulnerabilităţi

Acestea sunt slăbiciuni în securitatea unui program sau a unui sistem de operare. Vulnerabilităţile din programe pot să lase sistemul pe care acestea rulează deschis atacurilor hackerilor sau dăunătorilor, deoarece programele care profită de vulnerabilităţi, cunoscute şi sub denumirea de „exploit-uri", sunt disponibile publicului sub forma codului sursă, care poate fi modificat pentru a crea viruşi sau intrumente de hacking.

Lista e destul de lungă şi incompletă, acestea fiind doar cele mai celebre „afecţiuni". Însă nu trebuie să te îngrijorezi prea tare. Aproape orice boală îşi are leacul ei. Iar tratamentul cel mai indicat este bineînţeles cel preventiv. Ideal e ca, imediat după ce ai instalat/reinstalat sistemul de operare, înainte de a te conecta la Internet, să-ţi instalezi toată suita de elemente „anti-": antivirus, firewall, antispyware, antispam. Urmează apoi să ai grijă cu actualizările, eventual dacă programul îţi permite, e bine să activezi opţiunile de actualizare automată.

Din tratamentul preventiv mai fac parte descărcarea şi aplicarea patch-urilor de securitate emise de dezvoltatori (pentru programe şi sisteme de operare).

Dacă acţiunile menţionate până acum pot fi realizate de aproape orice utilizator, comportamentul pe Internet, accesarea siturilor problematice, descărcarea sau transferul de fişiere e mai mult o chestiune de educaţie IT şi experienţă în utilizarea calculatorului şi folosirea Internetului. Sfatul meu pentru utilizatorii începători: staţi departe de orice lucru de care nu sunteţi siguri, dacă vreţi să scăpaţi de bătăi de cap sau de gura administratorilor de sistem! În plus, tratamentul „post-infecţie" poate fi de multe ori anevoios şi pentru cei mai pricepuţi, şi se poate solda în unele cazuri cu pierderi de date importante sau reinstalări complete ale sistemelor afectate.

Alte „presiuni"...

În afară de pericolele precizate anterior, de care ne putem păzi cu puţină atenţie şi resursele corespunzătoare, există şi alte tipuri de ameninţări, care presupun implicarea mai intensă a „infractorilor", şi educaţia necesară utilizatorilor pentru a nu fi prinşi în capcane.



DoS (Denial of Service)

Este un atac care întrerupe cursul normal al traficului de date de la şi către un calculator. Majoritatea atacurilor de tip DoS consumă intens resursele sistemului, astfel că într-o scurtă perioadă de timp, sistemul devine supraîncărcat. O formă de atac DoS este atunci când un sit web este accesat în mod repetitiv din mai multe locaţii, blocând astfel accesul altor sisteme la situl respectiv. Un astfel de caz a avut loc recent cu celebrul sit www.milliondollarhomepage.com, care nu a putut fi accesat timp de aproape o săptămână din cauza unui atac DDoS. DDoS (distributed denial of service) reprezintă lansarea unui atac asupra unui serviciu din locaţii diferite în mod „organizat".

Phishing

Este o formă de furt al identităţii prin care o persoană foloseşte un mesaj (email) legitim pentru a păcăli utilizatorii de a-şi da date personale sensibile, cum ar fi numărul cărţii de credit sau contul bancar.

În mesajele respective, se pretinde ca utilizatorul să efectueze un clic pe un link pentru a-şi actualiza profilul sau pentru a efectua o tranzacţie. Link-ul îl redirectează apoi către un sit fals pentru ca toată operaţiunea să pară legitimă. În acelaşi timp însă, datele şi informaţiile personale sunt trimise direct către persoana care a iniţiat înşelătoria.

„Scams" şi „shams"

Sunt mesaje primite prin email care promit utilizatorilor câştiguri fabuloase şi chiar noroc, dacă mesajele sunt trimise mai departe altor utilizatori. Problema cu aceste tipuri de „şmecherii" constă în faptul că persoanele care le creează se bazează pe naivitatea utilizatorilor şi pe frica de ghinioane a acestora.

În numărul viitor al revistei vom vedea care au fost principalii dăunători ai anului care a trecut, ce ne aşteaptă în anul acesta şi cum facem rost de nişte „câini de pază" pentru calculatorul nostru!



Remus Zoica
remus@myc.ro









Gemini, Cinerama, nivele de monitoare



Formată în anul 2002 şi având rădăcinile la Hollywood, compania Libermann Inc. (www.go-l.com) ştie cu ce să impresioneze ochiul uman. La o cerere acută a industriei divertismentului ea ne va oferi un produs mai presus de aşteptările tuturor: o serie de panouri LCD care oferă un câmp vizual precum cel din cabina unui avoin.

Oferta cuprinde monitoare formate din 2, 3, 4 sau 5 panouri, pentru a acoperi necesităţile tuturor.

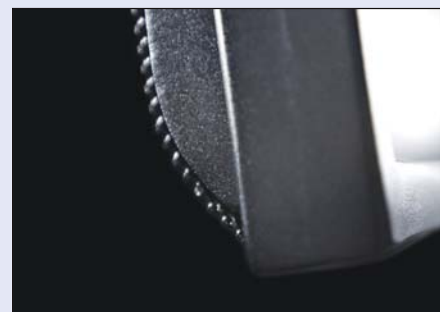
Cel mai mare display, format din 5 panouri LCD widescreen UltraSpeed, intitulat Athens, poate reda imagini la o rezoluţie de 19200x2400 pixeli. Şi din punct de vedere al prelucrării imaginilor este foarte greu să realizezi o asemenea imagine. Este necesară o performanţă şi o memorie mare pentru a realiza o astfel de panoramă, dar se pare că ea va putea fi afişată în întregime pe noul monitor.

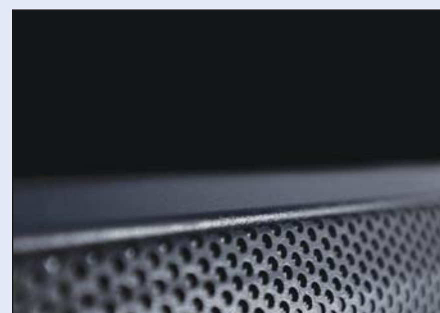
Marginile au fost construite din aluminiu, fiind acordată o foarte mare atenţie la detaliilor. Tehnologia UltraSpeed oferă posibilitatea vizualizării imaginilor la o calitate ridicată, iar formatul Ultra-widescreen este util pentru afişarea simultană a mai multor pagini, ferestre, aplicaţii, jocuri sau filme. Grosimea de 2,5 inci îi oferă un













Piramida LCD

Grand Canyon şi Athens sunt cele patru pe care le oferă compania Libermann Inc.

aspect modern, iar poziţionarea panourilor va fi pe placul profesioniştilor din domeniul designului. Monitorul poate reda 16,7 milioane culori saturate în aplicaţii sau jocuri care „bombardează" intens utilizatorul cu conţinut grafic. Pentru afişarea imaginilor el foloseşte o tehnologie specială denumită UltraSpeed Display Technology (timpul de răspuns este aproximativ egal cu cel de 15ms al unui monitor obişnuit), iar pentru menţinerea clarităţii imaginilor are implementat un modul hardware de anti-aliasing. El are încorporată şi o metodă de răcire denumită FreeFlow Cooling Arhitecture care menţine temperatura în jurul valorii de 35 grade. Greutatea lui se ridică în jurul valorii de 80 Kg.

Conectare

Există mai multe metode de conectare. Fiecare panou poate fi legat la un calculator separat, sau toate 5 pot afişa imaginea redată de o singură placă video. Derularea textului şi activarea sau dezactivarea paletelor în programele de editare foto sau video nu va mai fi o problemă. Există chiar şi posibilitatea extinderii modului de conectare prin Bluetooth sau a modului de comandă prin TouchScreen. Preţul pentru monitorul format din cinci panouri încă nu a fost făcut public.

Zvonuri negative

Anul trecut, la lansarea monitorului cu patru panouri au existat multe speculaţii conform cărora compania încă nu avea un produs finit şi nu onora comenzile. Cu toate acestea a existat un interviu publicat de Macworld (www.macworld.com) cu Lisa Ciesniewski manager al companiei Libermann, în care au fost clarificate aceste acuzaţii. A mai existat şi un articol publicat în „The Register" (www.theregister.com) care îi acuza. Până când preţurile vor fi publicate iar noi vom strânge banii suficienţi, vă aştept pe forum să dezbatem de partea cui este dreptatea în acest „proces".



Bele
Bogdan
bogdan@myc.ro

De o vreme încoace, nu mă pot stăpâni să mă întreb aproape la fiecare două săptămâni ce ne mai poate pregăti Google, pentru că, hai s-o recunoaştem, compania americană are un ritm de dezvoltare foarte ridicat şi şi-a făcut un adevărat obicei din a ne surprinde cu lansarea de servicii şi aplicaţii noi din ce în ce mai des.



Google Base

Încă un serviciu de bază de la Google

De la bârfă la realitate...

Acum câteva săptămâni, cineva observa apariţia paginii base.google.com, care, odată accesată, dădea o eroare cu sigla Google şi toată lumea începea să bănuiască ceva. Apoi, a început să circule o bârfă pe la colţurile Internetului din care reieşea că Google ar avea de gând să "îşi pună în cap" şi una dintre puţinele companii cu care nu reuşise deja acest lucru. Era vorba despre eBay, iar bârfa spunea că Google ar intenţiona să lanseze un serviciu de anunţuri gratuite care să facă praf concurenţa. După câteva zile apăruse însă o căsuţă de login, care îţi permitea să te autentifici cu contul tău Google, acelaşi cu cel Gmail (dacă nu ai un cont de Gmail, trimite-ne un e-mail la myc.team@gmail.com şi îţi trimitem noi o invitaţie). Cu toate acestea, după autentificare se bloca şi nu mai făcea nimic. După alte câteva zile însă, situaţia s-a schimbat, şi, odată autentificat, te întâlneai cu un număr de categorii de conţinut care îţi arătau că serviciul este mult mai mult decât unul simplu de anunţuri gratuite. Numărul categoriilor principale ajunsese la 18 în momentul scrierii articolului de faţă, printre acestea numărându-se Bloguri, Locuinţe, Automobile, Ştiri şi Articole, Reţete şi altele.

Ce e Google Base, până la urmă?

Google Base e, după spusele celor care l-au creat, un loc unde îţi poţi posta orice fel de conţinut, fie el online sau offline, conţinut care va deveni astfel "căutabil" online. Poţi posta diferite "atribute", care să le facă altora mai uşoară găsirea conţinutului postat de tine. În funcţie de importanţa respectivului conţinut, acesta poate fi inclus şi în alte servicii Google, cum ar fi Froogle.

Ne vom ocupa prima dată de partea de căutare a unui anumit obiect sau serviciu în Base. Acest lucru poate fi făcut scriind pur şi simplu ce vrei în căsuţa de căutare, de exemplu "Ford", cum am făcut eu. Apeşi butonul "Search Base" şi s-ar putea (de fapt ai şanse măricele) să fii dezamăgit de rezultatele obţinute, în primă fază. Eu m-am ales cu niscaiva produse legate de Harrison Ford şi, deşi n-am nimic cu omul, nu asta căutam. Dar asta nu e o problemă, pentru că e doar treabă de câteva secunde să observi categoriile de conţinut disponibile pentru respectivul cuvânt. Interesant este faptul că, de obicei, categoriile pe care ţi le oferă serviciul sunt "prezise" foarte bine şi ajungi foarte uşor la ceea ce cauţi. Ordinea în care îţi sunt oferite acestea este obţinută, din cele spuse de cei ce lucrează la acest serviciu, în funcţie de popularitatea fiecăreia. Astfel, în cazul "Ford", am găsit între subcategorii "vehicule", iar în subcategoriile de la "vehicule" - o mulţime de alte criterii, cu ajutorul cărora e imposibil să nu găseşti exact ceea ce cauţi – data fabricaţiei, model, preţ, mile rulate şi chiar locul unde se găseşte respectiva maşină.

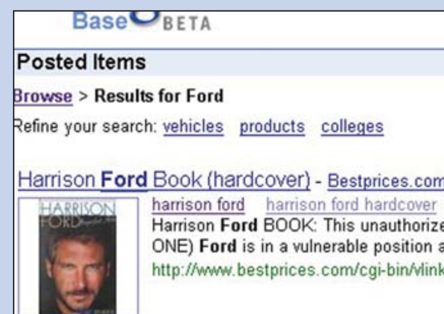
Dacă însă nu ştii foarte precis ce cauţi, aceste categorii şi subcategorii îţi vor fi cu atât mai utile, deoarece vei putea să ajungi pas cu pas la ceea ce cauţi, pornind de la una dintre categoriile mari de pe pagina principală a serviciului, base.google.com, şi apoi să mergi dintr-o subcategorie în alta, până când dai exact de ceea ce cauţi. Această metodă poate fi utilă în cazul în care porneşti din categoria "Recipes" (reţete), mânat de dorinţa de a găsi ceva de gătit la sfârşit de săptămână...

Şi dacă vrei să introduci ceva în "bază"?

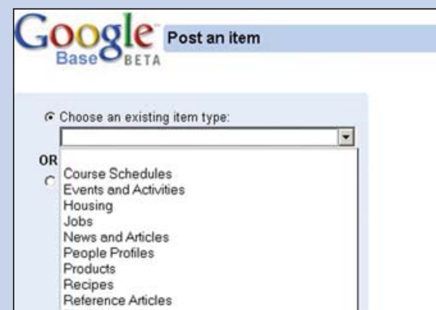
La fel de simplu este şi să introduci conţinut în imensa bază de date; tot ce ai de făcut este să efectuezi un clic pe "post your own item", în pagina principală a serviciului. Apoi, ai de ales

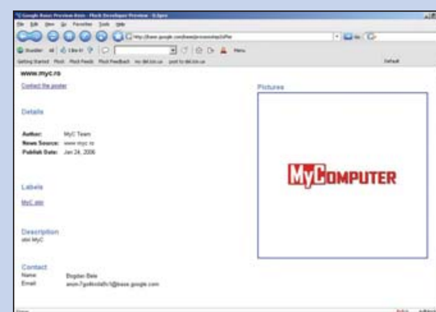












între două opţiuni – alegi o categorie existentă deja din care face parte obiectul, serviciul sau conţinutul pe care doreşti să îl introduci sau, dacă nu crezi că poate fi încadrat în vreuna dintre categorii, creezi categoria ta proprie şi personală. Ideea este să le fie cât mai simplu celorlalţi să găsească uşor ceea ce tu ai postat pe Google Base.

Totul devine extrem de interesant, după ce ai ales una dintre categoriile predefinite, pentru că ai ocazia să observi cât de atenţi au fost cei de la Google la detalii, la fiecare categorie existând o mulţime de rubrici de completat, astfel încât respectivul conţinut să fie extrem de uşor de găsit pentru oricine. De exemplu, în cazul unei reţete poţi completa detalii ca "ingredientul de bază", "timpul necesar", bucătăriei cărei ţări îi aparţine, dar şi să adaugi propriile tale subcategorii. De asemenea, poţi adăuga o imagine a respectivului fel de mâncare sau/şi un sit de pe care pot fi aflate mai multe detalii. La fel, în cazul în care postezi o ştire, poţi adăuga sursa acesteia, data şi alte detalii. În cazul în care te-ai decis pentru varianta categoriei personale, ai şi posibilitatea de a-i adăuga rubrici (aşa-numite "attributes", care să caracterizeze cât mai precis conţinutul în cauză).

Însă mai există o soluţie de adăugare de conţinut în această imensă bază de date online care este Google Base. Ea însă pare destinată mai degrabă celor care folosesc acest serviciu la modul intens şi permite postarea mai multor "obiecte" deodată, prin intermediul încărcării unui fişier (aşa-numit "bulk upload file") pe FTP-ul celor de la Google. Acest fişier poate fi în format .tsv, dar şi RSS 1.0, RSS 2.0 sau Atom 0.3, lucru care îi avantajează pe cei care deja folosesc un feed RSS pe situl lor - vezi imaginea de mai jos.

În concluzie...

...cu toate că mai are micile lui scăpări, Base este până la urmă un serviciu util, care are toate şansele, odată ce va ieşi din stadiul beta, să devină o unealtă de bază pentru întreaga planetă.

1 Înregistrarea

2 Crearea listei

3 Postarea

ASUS X-MARS


Dorel
Puchianu Jr.
dorel@myc.ro

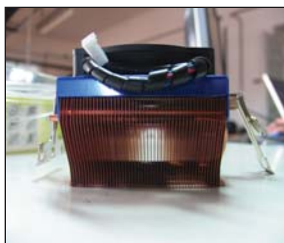
Asus, este o companie binecunoscută atât în producerea plăcilor de bază de înaltă calitate, cât şi a plăcilor video. De curând, compania şi-a adăugat în portofoliu o nouă linie de producţie de coolere. ASUS X-MARS este primul „copil" care poate răci orice fel de procesor AMD dacă foloseşte soclurile 754/940/939. Coolerul are un radiator din cupru şi aluminiu care încorporează două conducte de transfer termic. Compania ASUS precizează pe pachetul produsul X-MARS că acest cooler este cu 27% mai mare decât un cooler box (standard) pentru procesorul Athlon 64.



Specificaţii :
- AMD: Athlon64/64+
- Soclul: 754/940/939
- Ventilator: 70x70x15mm
- Viteza ventilatorului: 2000-5400rpm
- Dimensiuni ventilator + radiator: 112x97x62mm
- Greutate: 385 grame

Coolerul X-Mars este uşor şi are un design care îi permite să „atragă" mai mult aer, cele două conducte de transfer termic îmbunătăţind simţitor performanţa acestuia. Ventilatorul lui X-MARS are integrat un regulator de temperatură care îi ajustează viteza de rotaţie în funcţie de temperatura procesorului.








Bogdan Bele
bogdan@myc.ro

Ce vrea să spună titlul de alături? Păi, e foarte simplu. Pornim de la un studiu realizat de curând de o echipă de cercetători britanici de la Universitatea din Leicester, studiu realizat pe un eşantion de 346 de subiecţi pe un interval de timp de două săptămâni.

Cercetătorii au încercat în acest interval să ajungă la o concluzie cu privire la raportul pe care îl are individul secolului XXI cu muzica pe care o ascultă, iar concluziile au fost cel puţin surprinzătoare. Din studiu rezultă că, datorită apariţiei playerelor MP3, concomitent cu descărcarea de muzică de pe Internet, s-a ajuns la apariţia unei generaţii care nu apreciază la modul serios melodiile sau concertele. Conform spuselor lui Adrian North, psihologul care a condus echipa ce a realizat studiul, cauza este accesibilitatea de care se bucură muzica în acest moment, care a dus la privirea ei ca pe ceva normal, şi care nu necesită o implicare emoţională adâncă, care înainte însoţea în mod obligatoriu aprecierea muzicii. Şi nu se poate spune că acest domn nu are dreptate.





Poveste cu MP3-uri

Mă gândesc la părinţii noştri, care, în aşteptarea discului nou cu ... (adăugaţi un nume, să nu supăr pe cineva), erau în stare să facă 27 de drumuri pe lună până la magazinul de muzică (dacă era aşa ceva în oraş) şi să tot întrebe dacă a sosit şi dacă nu, când va avea loc minunatul eveniment. Îmi aduc aminte că, o perioadă, şi eu am trecut prin aceleaşi sentimente, iar momentul când puneam mâna în sfârşit pe albumul respectiv era unul magic. Mergeam acasă, ascultam caseta de mii de ori, încercam să pătrund toate semnificaţiile şi sensurile muzicii şi versurilor, chiar acolo unde nu exista aşa ceva. Dar aşteptarea combinată cu momentul în care în sfârşit aveai în mână albumul respectiv crea o legătură puternică între tine şi muzica respectivă, între tine şi artistul respectiv. Dacă albumul era unul reuşit, bucuria ta era una imensă, dacă era slab, dezamăgirea putea fi simţită din plin.

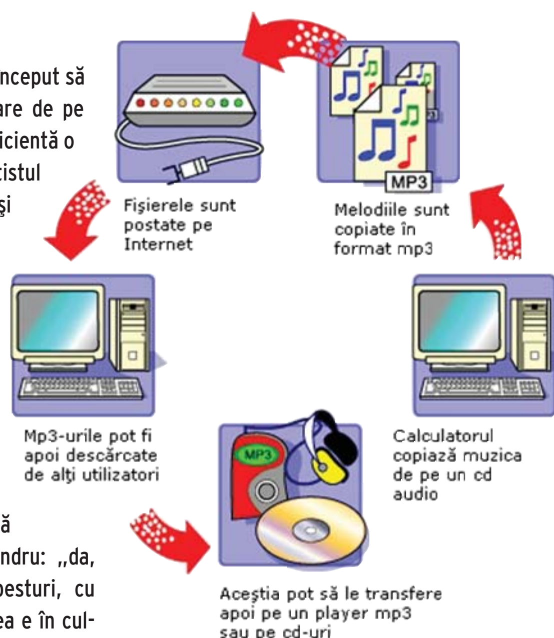
Ce s-a întâmplat?

A venit însă un moment care a marcat declanşarea unui proces prin care, până la urmă,



trec în continuare, cu toate că mă vreau un ascultător destul de serios de muzică, cu gusturi destul de variate. Momentul respectiv coincide, din ceva motiv pe care nu-l cunosc (sau mai bine zis, nu vreau să-l recunosc), cu momentul în care a început să ia proporţii fenomenul numit mp3, acestuia fiindu-i aproape un foarte bun prieten al său, conexiunea de bandă largă, care permite rate de transfer la care să-ţi permiţi să o ţii tot într-o veselă descărcare.

Ce s-a întâmplat atunci? Efectele au fost greu de sesizat la început. Ne bucuram cu toţii de faptul că totul e mai accesibil, că poţi să aduni tot mai multă şi mai multă muzică pe calculator (îmi aduc aminte de cele vreo 50 şi ceva de melodii – care mi se păreau extrem de multe la vremea aceea – pe care le aveam pe calculatorul de acasă şi pe care le rulam fără să mă satur) şi să nu te mai stresezi atâta cu casete şi CD-uri. Până aici, toate frumoase. Timpul însă a trecut, hard discurile au devenit mai mari şi trebuiau şi ele umplute cu ceva, iar viteza conexiunii la Internet creştea într-o zi cât Făt-Frumos. Şi a început să se petreacă un lucru numit descărcare de pe Internet sau download. Nu mai era suficientă o melodie sau un album cu trupa sau artistul preferat, că doar e mai frumos să laşi calculatorul pornit peste noapte şi să „dai jos" toată discografia, inclusiv râgâiturile din pauza de la probele de sunet ale concertului de pe Wembley din 6 septembrie 1992, ora 21:34, care însă nu se aud perfect, pentru că mp3-ul e codat doar la 48 kbps. Nu mai contează că n-o să le asculţi pe toate în veci, important e că, dacă te întreabă vecinul de jos dacă ai ceva Sting, tu poţi răspunde mândru: „da, toată discografia, inclusiv cele 5 besturi, cu bonus track-uri cu tot". Şi toată lumea e în culmea extazului...



Şi aprecierea?

Păi aprecierea despre care vorbeam în rândurile de mai sus, legătura stabilită între artist şi cumpărătorul albumului, nu prea mai există. Dacă îţi place piesa sau albumul, acestea îşi vor găsi un loc mai de seamă în playlist pentru o vreme. Dar nici aceea foarte lungă, fiindcă schimbarea permanentă a muzicii ascultate este un proces permanent.

Şi dacă nu-ţi place albumul? E greu de crezut că te vei supăra foarte tare şi nu-i vei mai descărca artistului "opera". Probabil că îl vei şterge pur şi simplu de pe hard disc şi cu asta gata. Nimic prea complicat, nimic prea sentimental...

Puncte bune şi proaste

Cu toate că legătura spirituală tinde să cam dispară, nu trebuie să scăpăm din vedere faptul că, prin intermediul Internetului şi al infamului mp3, muzica ajunge mai repede la un public mai larg, care are şansa să cunoască mai multe genuri muzicale şi mai mulţi artişti, deci să aibă o cultură muzicală mai vastă, dar, în acelaşi timp, mai puţin aprofundată. Artistul are şansa să trăiască mai bine, dar asta doar în cazul în care obiceiul de a cumpăra mp3-uri (din păcate, prea puţin practicat în ţărişoara noastră supradezvoltată) şi nu de a le descărca ilegal, este practicat, aşa cum se întâmplă "afară".

Problema e că România nu e afară, deci descărcatul de muzică în cantităţi obscene e un lucru considerat normal. Muzica e la îndemâna tuturor, „pe net", şi nu are rost să o cumperi dacă o poţi avea pe gratis.

Autorii studiului menţionat mai sus spun că, datorită avansării ultrarapide a tehnologiei în ultimii ani, muzica nu mai e privită ca o artă, ci mai degrabă ca un produs ca toate celelalte, accesibil la fel ca orice alt bun de larg consum. Paleta foarte largă de genuri disponibile şi variantele multe din care poate alege fostul ascultător devenit acum consumator, fac ca atitudinea sa faţă de muzică să fie una pasivă, de neimplicare emoţională prea serioasă. Dar asta nu e neapărat să ni se întâmple tuturor...







Bogdan Bele
bogdan@myc.ro

Istoria telefoniei mobile
Nokia
Liderul absolut

Cu toate că se găsesc cârcotaşi care să spună că Nokia, cu toate că e lider de piaţă incontestabil, deşi la o diferenţă mult mai mică decât eram obişnuiţi în anii percedenţi (în 2005, Motorola s-a mai apropiat, deşi nu ameninţător, împinsă înainte şi de imensul succes al modelului RAZR). Astfel, după ce în numărul trecut ne-am ocupat de Motorola, în calitatea sa de pionier absolut al industriei telecomunicaţiilor mobile, azi ne vom ocupa de liderul absolut de piaţă din acest moment, Nokia.

O companie cu istorie...

Istoria acestei companii celebre începe în anul 1865, însă de atunci ea a evoluat imens. Totul a început în anul mai sus menţionat cu o fabrică de hârtie, înfiinţată în Finlanda de către un inginer pe nume Fredrik Idestam sub numele de Nokia, în jurul căreia s-a dezvoltat o comunitate de mici dimensiuni, ce va primi mai târziu acelaşi nume. A urmat înfiinţarea unei fabrici care avea ca domeniu de activitate producţia de galoşi şi alte obiecte din cauciuc (sub numele de Nokia, începând cu anul 1920) într-o fabrică situată în imediata apropiere a celei de hârtie. Anul 1912 marchează înfiinţarea unei fabrici de cabluri în centrul oraşului Helsinki. Cablurile erau tot mai necesare, atât pentru transportul energiei electrice, cât şi pentru reţelele de telegraf şi telefonie, care erau în plină dezvoltare. În 1922, Compania Finlandeză de Cauciuc (aşa se numea fabrica de cauciuc) a cumpărat pachetul majoritar de acţiuni al fabricii de cabluri despre care am vorbit ceva mai sus, astfel încât cele trei companii au ajuns să aibă aceiaşi proprietari, lucru care a dus până la urmă la o fuziune cât se poate de logică, pentru a forma ceea ce se va numi Nokia Group.

Intrarea în telecomunicaţii

Aceasta s-a făcut la începutul anilor 1960, când fabrica de cabluri a Nokia Group şi-a înfiinţat un departament destinat electronicii, începând în 1962 cercetările în domeniul comunicaţiilor, şi concentrându-şi în primă fază eforturile asupra transmisiilor radio. Momentul ales a fost unul cum nu se poate mai bun, având în vedere faptul că tehnologia semiconductorilor începea să aibă un cuvânt tot mai greu de spus. Ultimul "răcnet" în materie de tehnologie era, în anul 1967, modulaţia de impulsuri codificate (sau PCM, numele sub care este cunoscută mai bine). Aceasta se referă la convertirea semnalelor audio analoge în formă digitală, mărind în acest fel capacitatea cablurilor de telefon. Nokia a fost prima companie care a creat, în 1969, echipament de acest gen în conformitate cu standardele internaţionale, intrând astfel în era digitală. Ideea



Radiotelefon de maşină - 1966



Laborator de teste Nokia - 1971

Reclamă la Mobira Talkman

departamentului de electronică i-a aparţinut lui Björn Westerlund, preşedintele din acel moment al companiei de cabluri care făcea parte din grupul Nokia. Acesta a păstrat în permanenţă o strânsă legătură cu mai multe universităţi, de unde a "recrutat" studenţi, absolvenţi şi oameni de ştiinţă cu idei inovatoare, cu ajutorul cărora încerca să ajungă la proiecte realizabile. În 1967, departamentul de electronică avea 460 de angajaţi şi aducea 3% din veniturile totale ale grupului Nokia. Dezvoltarea radiotelefonului (oarecum un precursor al telefonului mobil), a început în 1963; aparatele de acest gen erau produse pentru armată, servicii publice şi de urgenţă.

Tot mai implicaţi în telecomunicaţii

Începutul anilor 1970 a marcat o dorinţă tot mai mare a companiei de a oferi echipament pentru reţele digitale de telecomunicaţii, şi asta fiindcă în respectiva perioadă majoritatea centralelor telefonice erau încă electromecanice. Nokia producea deja aparate digitale destinate transmisiilor, dar centrala digitală începea să fie tot mai necesară, astfel că finlandezii au început să lucreze la ceea ce urma să fie Nokia DX200, care s-a transformat într-o platformă care continuă să constituie baza centralelor digitale ale companiei până azi. Succesul imens al lui DX 200 se datorează mai ales versatilităţii şi





Nokia 5510, primul telefon cu MP3 Player

modularităţii sale. Aceasta folosea limbaj de programare de nivel înalt pentru momentul respectiv, dar şi microprocesoare Intel, putând creşte în funcţie de nevoile utilizatorului, prin adăugarea de calculatoare în paralel. DX 200 a devenit un succes pe plan mondial în anii `90, generaţiile sale următoare dispunând de soluţii cu bandă largă. Nokia a fost încurajată să îşi dezvolte în permanenţă tehnologia în acest domeniu de mediul extrem de competitiv existent în acest domeniu în Finlanda.



Începe telefonia mobilă

La începutul anilor 1970 a fost înfiinţată şi în Finlanda, la fel ca la vecinii suedezi, o reţea mobilă de telefonie, destinată conectării de telefoane de maşină la reţeaua publică de telefonie, aceasta luând în scurt timp amploare în toate ţările nordice, aşa cum ai putut afla pe larg din primul episod al acestui serial, dar respectivele sisteme nu erau legate între ele, adică nu exista ceea ce azi numim "roaming". Din acest motiv a fost necesară crearea unei tehnologii comune, care va purta numele de NMT (Nordic Mobile Telephone), fiind deschisă în 1981, pe frecvenţa de 450 MHz. A fost un succes şi a început să fie folosită tot mai mult într-un număr mare de ţări din Europa şi din afara ei. La acest moment Nokia era deja un furnizor de telefoane mobile pentru alte standarde, în mai multe ţări europene.

Cu toate acestea, avantajele NMT-ului erau evidente, din toate punctele de vedere, mai ales în planul accesibilităţii. Nokia nu avea cum să stea deoparte, lansând primul său telefon NMT, pe nume Senator, în anul 1982, apoi, în anii următori, staţii de bază şi urmând ca, începând cu anul 1986, să ofere şi centrale NMT. Senator a fost lansat iniţial sub marca Mobira, acesta fiind numele companiei rezultate din fuziunea departamentului de radiotelefoane al Nokia cu cel similar al Salora, realizată în 1979; din 1989, telefoanele mobile ale companiei au început să poarte marca Nokia.

Mobira Talkman, lansat în 1984 era primul telefon transportabil, fiind un produs cu totul avansat pentru respectiva vreme; acesta a făcut ca Nokia să intre şi pe alte pieţe de pe glob, cum ar fi Marea Britanie şi SUA. Dar cu adevărat important este anul 1987, care marchează introducerea primului telefon mobil produs de Nokia care putea fi ţinut în mână (nu prea comod, dar nu asta e important...), Mobira Cityman. Progresele făcute de companie în ceea ce priveşte "gabaritul" aparatelor erau şi ele unele de-a dreptul vizibile (pentru vremea aceea). Mobira Senator, lansat în 1982, cântărea 9.8 kilograme, Talkman se învârtea în jurul greutăţii de 5 kilograme, iar Mobira Cityman avea numai 800 grame, cu baterie cu tot. Cifra era foarte mică pentru acea vreme, dar imensă în comparaţie cu telefoanele mobile







sub 100 de grame de acum. Cu toate că preţul de 24,000 de coroane finalndeze era unul foarte mare la vremea respectivă, Cityman s-a vândut ca pâinea caldă. Numărul utilizatorilor de asemenea aparate a crescut şi el vizibil în anii care au urmat, ajungând la 15 milioane pe plan mondial în 1991, şi 570 de milioane în 2000.

Coboară preţurile

Revenim însă în anii 1990, când, datorită numărului în continuă creştere de utilizatori, preţurile telefoanelor mobile scad continuu, acestea devenind din ce în ce mai accesibile tuturor. Dimensiunile acestora scad şi ele într-un ritm ameţitor, iar Nokia acordă o atenţie din ce în ce mai mare designului, dar şi funcţionalităţii.

Acest deceniu este unul al descoperirilor multe pentru ambiţioasa companie finlandeză; astfel, anul 1992 marchează intrarea pe piaţă a seriei de telefoane portabile Nokia 100, destinată tuturor reţelelor analogice, dar şi a lui Nokia 1011, primul telefon mobil digital destinat reţelelor GSM. Doar un an mai târziu, în 1993, Nokia realizează echipamentul destinat celei dintâi reţele bazate pe standardul GSM 1800, iar în reţeaua Europolitan, bazată pe echipament Nokia, intră pentru prima dată în funcţiune un serviciu care avea să facă istorie, cel de mesaje scurte, sau, conform mult mai celebrei sale abrevieri, SMS.

Până şi chinezii...

Da, primul apel telefonic GSM realizat în mod oficial în China a fost de pe un telefon Nokia, în reţeaua Beijing TA4s, realizată cu echipament (bineînţeles) Nokia, în 1994 şi tot atunci Nokia a fost primul producător care a vândut telefoane mobile în Japonia (ironic de-a dreptul!). Un an mai târziu, Nokia a realizat prima cabină telefonică fără fir din lume, dar a şi devenit prima companie care a început să producă la scară largă echipamente destinate telecomunicaţiilor în China. În acelaşi an 1995 apare pe piaţă Nokia 2110 care, pe lângă un design revoluţionar, dispunea de baterie cu vibraţie.

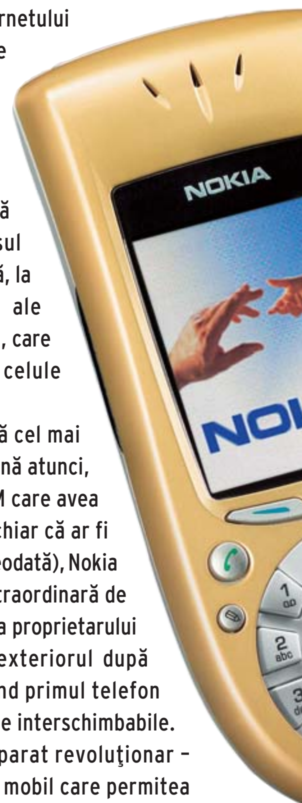
La CeBIT, în 1996, Nokia etalează ceea ce urma să fie viitorul – Nokia 9000 Communicator, prima unealtă de comunicare all-in-one, prezentând şi Nokia 8110, care introducea prima interfaţă în limba chineză din istorie, dând utilizatorilor şi posibilitatea de a compune mesaje text în această limbă. Designul revoluţionar al telefonului a făcut senzaţie în anii care au urmat într-o mulţime de filme.

1997 este un an plin pentru compania finlandeză, care lansează primul telefon NMT cu tastă de navigaţie, Nokia 540, dar nu rămâne datoare nici în domeniul GSM, lansând prima staţie de bază în bandă dublă 900/1800, care permitea





apăsare de buton, lucru extraordinar la vremea aceea. Tot atunci, Nokia vine cu prima soluţie completă de Smart Messaging, o nouă metodă de accesare directă a Internetului de către utilizatorii de telefoane mobile. Este lansat în acelaşi an extrem de ocupat pentru finlandezi şi Nokia 3110, un nou telefon mobil cu tastă Navi, care permite accesul direct, dintr-o singură tastă, la funcţiile esenţiale ale aparatului, dar şi Nokia 1611, care dispunea de o baterie cu celule solare.



În 1998, Nokia lansează cel mai mic telefon NMT 450 de până atunci, dar şi un telefon mobil GSM care avea să facă istorie (unii spun chiar că ar fi fost cel mai reuşit lansat vreodată), Nokia 5110. Pe lângă uşurinţa extraordinară de utilizare, acesta îi permitea proprietarului său să îi personalizeze exteriorul după propria personalitate, fiind primul telefon mobil care dispunea de feţe interschimbabile. Doar după un an, un alt aparat revoluţionar – Nokia 7110, primul telefon mobil care permitea accesarea Internetului direct de pe ecranul

integrarea noilor transmiţătoare GSM 1800 într-o staţie de bază GSM 900 deja existentă. Apare de asemenea Nokia 3810, primul telefon mobil destinat exclusiv pieţei asiatice, dar, şi mai important, întreaga lume află despre revoluţionara serie 6100, care promitea încă dinainte de lansare funcţii fără precedent pentru aparatele de până atunci – calitate infinit mai bună a sunteului, dar şi aşa-numitele profile de situaţie, adică posibilitatea de a schimba modul în care telefonul îşi alertează utilizatorul printr-o simplă



telefonului mobil, prin WAP (Wireless Internet Protocol).

În 2000, pe lângă lansarea primei reţele GPRS conforme în totalitate cu toate standardele, Nokia lansează 9110, prima variantă cu WAP a seriei







Communicator, dar şi unul dintre telefoanele sale cu cel mai mare succes comercial – 3310, care nu cred că mai are nevoie de vreo prezentare. Un an mai târziu, Nokia mai vine cu o inovaţie, serviciul de Mesaje Multimedia, următoarea generaţie de mesagerie mobilă, care între timp a devenit ceva foarte comun. 2002 înseamnă anul în care Nokia anunţă telefonul Nokia 6200, care, pe lângă capabilităţi tri-band, este primul telefon cu aptitudini EDGE (Enhanced Data Rates for GSM Evolution), oferind viteze superioare pentru transferul de date. Tot în 2002 apar şi 6310i, primul telefon mobil cu adevărat "business" al mărcii, şi 5510, primul telefon mobil cu player MP3 din istorie.

Lansările de modele Nokia noi în anii care urmează au loc cu o viteză uimitoare, un loc aparte ocupând cea a lui 5140, în 2003, acest telefon cu aspect foarte sportiv fiind primul care includea tehnologia Push-To-Talk. Pe lângă preocuparea pentru introducerea celor mai noi tehnologii în aparatele sale, cei de la Nokia îşi arată şi preocuparea pentru design, mai ales prin seria Art Deco, prezentată la sfârşitul lui 2004, serie din care 7260 este poate modelul cel mai cunoscut. Acestea erau aparate destinate celor care, pe lângă dotările de genul camerei sau displayului cu 65000 de culori, doreau să aibă şi cu ce să îşi uimească prietenii când ies în oraş. Şi gamerii au avut de ce să se bucure, în acelaşi an fiind lansată consola-telefon Ngage.



Finlandezii nu au rămas datori nici în anul încheiat nu demult, lansând un Nokia 6630 - un telefon mobil 3G în toată puterea cuvântului, dar şi seria N, ale cărei modele sunt destinate pasionaţilor de muzică, fotografie digitală şi celor ce doresc să vizioneze emisiuni TV pe mobil. În aceste condiţii, viitorul nu poate fi decât unul interesant, la fel cum va fi şi lupta pe care liderul finlandez va trebui s-o dea cu cei care vin tare din spate.





Remus
Zoica
remus@myc.ro

Scurtă istorie a reţelelor P2P

1999 – Napster este format.
2000 – Compania germană Bertelsmann acordă fonduri Napster-ului.
2001 – Napster este închis, iar casele de discuri dau în judecată companiile din spatele reţelelor Grokster, Morpheus şi Kazaa.
2002 – Bertelsmann achiziţionează Napster pentru a-l relansa legal.
2003 – Asociaţia caselor de discuri din SUA, RIAA, dă în judecată multe persoane pentru partajarea ilegală a melodiilor.
2005 – RIAA încă dă în judecată multe persoane, dar în tribunale rezultatele proceselor nu sunt favorabile lor.
2006 – Warner Bros şi Bertelsmann lansează un serviciu de distribuire a filmelor printr-o reţea peer-to-peer cu plată.

Peer to Peer în 2006

Da, se pare că încet, încet, marile companii îşi croiesc drumul printre piedicile ridicate de recent dobândita libertate a informaţiei. La început speriate, pe urmă cu armele în braţe, iar mai apoi îngenunchiate, ele ne cer un singur lucru: să fim corecţi. La rândul nostru şi noi cerem: un preţ de achiziţie mic, unul de piaţă liberă, atât de mic, încât şi nouă ne e frică să-l spunem. Evident că pe viitor lucrurile se vor echilibra, iar răspunsul va fi undeva la mijloc. Dar până atunci să vedem ce avantaje au în mână companiile şi ce promisiuni putem noi să respectăm!

Cât se fură?

Păi dacă în realitate s-a ajuns deja la furtul tomberoanelor de pe stradă, cu gunoi cu tot, putem spune că în domeniul digital lucrurile-s doar la început. Cache Logic este una dintre cele mai mari companii care oferă soluţii pentru gestionarea traficului prin Internet. În ultimii ani, reprezentanţii acestei companii au făcut publice o serie de studii care ne arată cum au evoluat reţelele peer-to-peer. Ei susţin că 75% din totalul traficului de date înregistrat la jumătatea anului 2005 se datorează acestor reţele. La sfârşitul anului 2004, aproximativ 60% din totalul traficului se datora lor. Datele interschimbate aici se împart în felul următor: 12% muzică, 62% video şi 26% alte formate (aproxi-

p2p file sharin

"Una dintre cele mai efective arme de combatere a pirateriei este oferirea conţinutului legal, uşor accesibil" a declarat Kevin Tsujihara, preşedintele companiei Warner Bros Home Entertainment.

mativ 65% din toată muzica transferată este în format mp3, iar mărimea medie a unui fişier transferat se ridică la 100 MB. Pentru a vedea şi numere, nu numai procente, putem lua declaraţia făcută de compania Warner Bross, de la începutul anului 2006, conform căreia, în Germania, în prima jumătate a anului 2005, 1,7 milioane de utilizatori au descărcat ilegal aproximativ 12 milioane de filme.

Să luăm acum un exemplu pe cealaltă direcţie. NPD Group (**www.npd.com**) oferă informaţii pentru optimizarea afacerilor. Într-un recent studiu efectuat, ei ne dezvăluie faptul că veniturile din descărcarea legală a muzicii sau filmelor reprezintă doar 0,3% din veniturile încasate din închirierile casetelor sau DVD-urilor. Dintre clienţii online, 80% sunt bărbaţi, iar dintre aceştia, o pătrime au vârsta cuprinsă între 18 şi 24 ani. În concluzie, la ora actuală extrem de puţine persoane achiziţionează datele legal prin Internet.

Care este preţul muzicii online?

Magazinul "iTunes Music Store" (**http://www.apple.com/itunes/music/**) a fost înfiinţat la sfârşitul lunii aprilie a anului 2003. El s-a dezvoltat uimitor, ajungând până la începutul anului 2006 la posibilitatea de a ne oferi o diversitate de peste două milioane de melodii (la început oferea 200000). Preţul unei melodii este de aproximativ un dolar pentru SUA şi aproximativ un euro pentru Europa. La acest preţ scăzut s-au vândut până acum peste 950 milioane de melodii, ceea ce reprezintă un procent de peste 80% din totalul muzicii vândute online prin toate mijloacele existente.

AOL Music Now (**www.musicnow.com**) este un alt magazin online care ne prezintă melodii. El ne oferă un catalog cu aproximativ 1,5 milioane titluri disponibile la un preţ de aproximativ un dolar pe melodie.

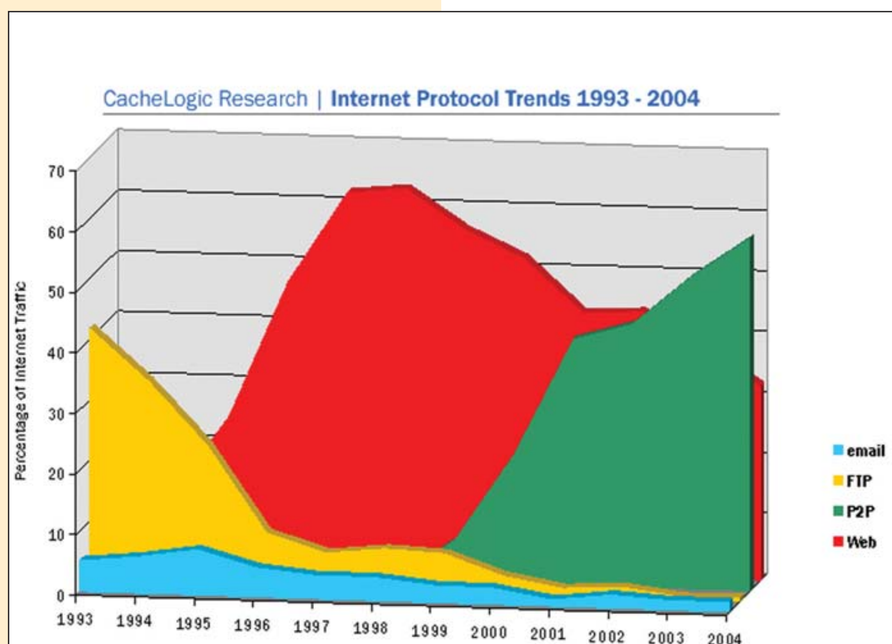
Connect Music Store este un magazin online lansat de Sony care ne oferă la fel, o melodie la preţul de aproximativ un dolar. Din păcate ele funcţionează doar cu un software proprietar intitulat SonicStage, iar melodiile pot fi rulate doar pe hardware-ul produs de compania Sony.

Acestea sunt doar câteva exemple de magazine online, dintre care doar iTunes reprezintă cât de cât un exemplu dat contra pirateriei. Încă există multe piedici, formate şi restricţionări care descurajează achiziţionarea online a melodiilor. În plus, existenţa unui singur mare distribuitor, precum iTunes, nu încurajează formarea unei pieţe concurenţiale. Dacă ar exista cel puţin trei mari rivali, iar preţul ar ajunge la aproximativ 30-40% din valoarea actuală, cu siguranţă tot mai mulţi utilizatori s-ar îndrepta spre domeniul legalităţii.

Avantajul magazinelor online este accesul uşor şi rapid la muzică. În reţelele ilegale pierzi timp preţios pentru a găsi melodia dorită, în plus, poate nu este disponibilă la momentul respectiv, sau poate trebuie să oferi ceva la schimb. Oamenii care doresc să asculte o melodie şi au fondurile necesare, cu siguranţă nu vor pierde timp răscolind reţelele ilegale. Dar să nu uităm că întotdeauna vor exista şi hoţi (cei care nu au bani şi au timp). Cuvântul hoţ nu poate fi extras din dicţionar.

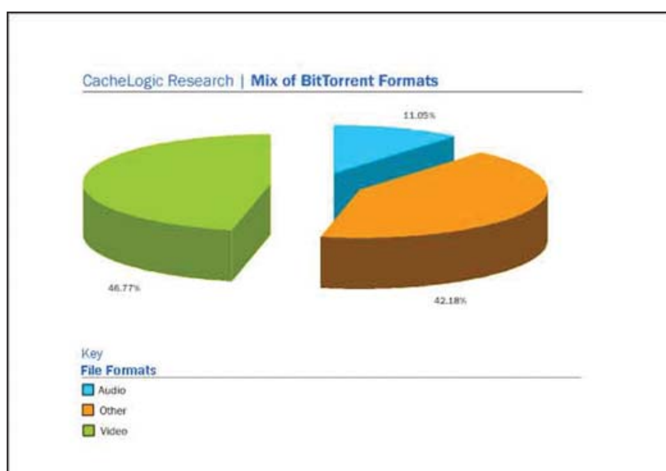
Ce înseamnă P2P?

Într-o eră a informaţiei, p2p-ul este o consecinţă a abundenţei datelor. Viteza de circulaţie a informaţiei este acum mult mai impor-

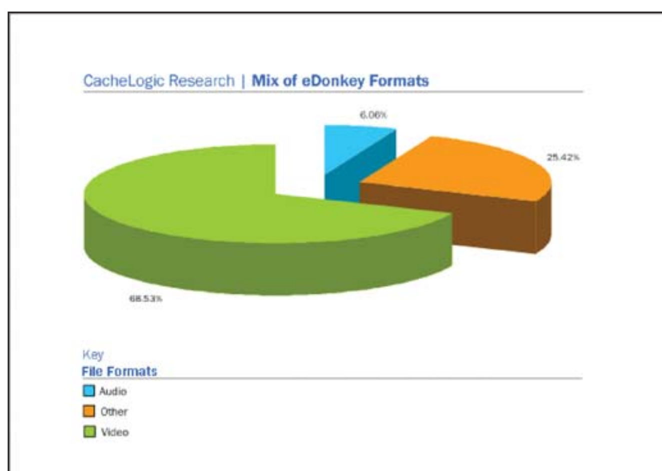


Evoluţia traficului P2P de-a lungul anilor





Răspândirea formatelor de fişiere în reţelele Bittorrent



Răspândirea formatelor de fişiere în reţelele eDonkey

tantă. Cantitatea mare de date nu mai poate fi centralizată de un simplu server. Acest server nu mai poate funcţiona ca un element intermediar între utilizatorii care doresc să schimbe multă informaţie. Ea va trebui schimbată direct, fără a mai consuma resurse auxiliare. Ce înseamnă p2p? Înseamnă un transfer direct. Serverul şi clientul dispar. Calculatoarele care participă la transfer sunt ambele servere şi beneficiază de folosirea la randament maxim a resurselor. Tehnologia nu a fost dezvoltată de o anumită companie. Ea a apărut dintr-o necesitate a mai multor utilizatori. Nevoia de a schimba date la viteză maximă. Trafic ilegal de date s-a numit la acea vreme, dar a fost stimulul care a determinat dezvoltarea ei (conceptul era oricum destul de vechi). De ce ilegal? Pentru că nimeni nu mai putea verifica acest conţinut.

Marile companii s-au simţit ameninţate şi, contrar aşteptărilor, au contribuit la răspândirea ei. Totuşi s-a format un renume negativ datorită asocierii cu ilegalitatea. Scopul în care a fost folosită tehnologia a fost confundat cu posibilităţile pe care le oferă. În ciuda încercării eşuate de a o interzice, marile companii încă mai pierd sume mari luptând în această direcţie.

O confuzie de termeni...

Datorită frecventei asocieri cu încălcarea drepturilor de autor, multă lume nu ştie exact ce reprezintă termenul peer-to-peer. O mare parte dintre cei care folosesc această infrastructură zi de zi, prin intermediul programelor DC++, Bittorrent sau Edonkey, nu ştiu ce-i reprezintă numele. Majoritatea îl asociază greşit cu traficul ilegal de date. Chiar mai rău, mulţi dintre cei aflaţi în „legalitate" îl asociază greşit. Infrastructura peer-to-peer este un tip reţea în care toţi utilizatorii participă cu drepturi egale, o reţea care nu se bazează pe servere care dirijează scurgerea informaţiei. Fiecare participant foloseşte conexiuni directe pentru a comunica cu alţi utilizatori ai reţelei. Dacă am explica-o alt fel putea-o numi o democraţie pe Internet. Condamnarea peer-to-peer-ului este acelaşi lucru cu condamnarea Google-ului. Este oare Google-ul sursa tuturor răutăţilor? Nu. El poate fi folosit şi în scopuri bune, dar şi în scopuri rele...

Ce ne aşteaptă în 2006?

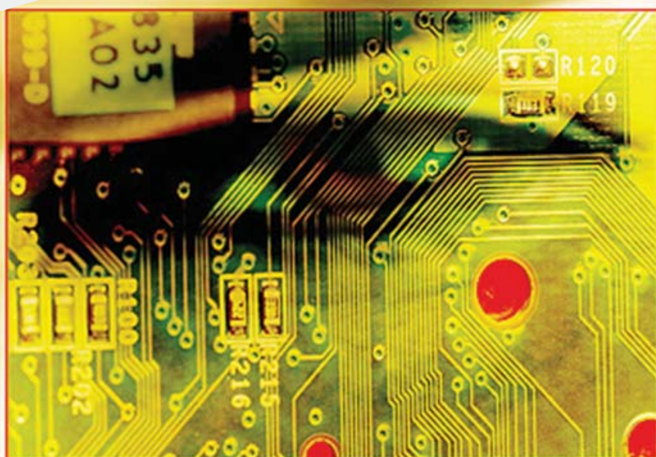
Casele de discuri se plâng că extrem de mulţi utilizatori piratează muzică şi veniturile lor sunt compromise. Da, este adevărat (chiar dacă în contradicţie este vizibilă pe plan global creşterea profitului), multă lume piratează muzică şi trebuie luate măsuri. În ciuda faptului că au fost date în judecată din ce în ce mai multe persoane, pirateria s-a dezvoltat tot mai tare. Soluţia este de altă natură si resursele trebuie investite pentru a descoperi aceste alternative, nu pentru a da în judecată.

Aparent acesta este anul în care marile case de discuri vor face trecerea către aprovizionarea magazinelor online. Vor realiza faptul că investiţia este minimă, materialul deja îl au, iar preţul trebuie să fie unul foarte mic, pentru că beneficiază de un public foarte larg: toată lumea. Încet, ele vor realiza că protecţiile materialelor sunt zadarnice şi o metodă ideală nu există. Pe cealaltă parte, marii piraţi (cei care vând copii ilegale) nu vor mai scoate profit pentru că preţul legal va fi foarte mic, iar dacă produc în cantităţi industriale nu au nici o şansă de supravieţuire. Restul vor realiza că timpul pierdut pentru a descărca o copie ilegală este mai preţios decât costul unei melodii.

Tehnologia s-a dezvoltat, s-a făcut un nou pas în evoluţia metodelor de comunicare. Aşa cum am mai spus, regulile convenţionale nu mai pot fi aplicate şi acestea trebuie dezvoltate pentru a se ajunge la un nou echilibru. Primii paşi au fost făcuţi, acum trebuie doar să aşteptăm...

▲	Song Name	Time	Artist	Price		Artist's Cut
5	Star (Skit)	0:38	Keith Murray	$0.99	BUY SONG	$0.11
6	Candi Bar	3:45	Keith Murray	$0.99	BUY SONG	$0.11
7	Christina	4:24	Keith Murray	$0.99	BUY SONG	$0.11
8	Sucka Free	0:48	Keith Murray	$0.99	BUY SONG	$0.11

Partea care revine artiştilor din cadrul unei melodii





Bogdan
Bele
bogdan@myc.ro

BROWSERE GRATUITE ÎN TEST

Ceea ce-mi propun cu acest articol (să vedem dacă îmi mai şi reuşeşte) este să realizez ceea ce s-ar putea numi o privire de ansamblu asupra celor mai cunoscute (şi, implicit, celor mai folosite) browsere Web gratuite ale momentului. Pe lângă aceasta, vom mai avea şi un browser mai ciudat, în calitate de "cireaşă de pe tort", dar acela va fi la final şi ar fi mai bine să nu anticipăm. Deci, fără alte introduceri, să trecem la "bibilit" browsere gratuite, nu înainte de a spune că acestea vor primi în final câte o notă, exprimată în simboluri "@" – zece @ e cea mai mare, iar unul singur, cea mai mică, cu care să sperăm că nu se va alege nimeni.

Mozilla Firefox 1.5.0.1

Browserul care a făcut revoluţie, având "tupeul" să pericliteze o poziţie atât de stabilă ca şi cea a lui Internet Explorer a ajuns la versiunea 1.5, una care anunţă schimbări majore. În bine, spun cei ce l-au făcut.

Ca de obicei, browserul ocupă foarte puţin loc pe hard disc, ca şi până acum (undeva în jurul unei valori de 5 megaocteţi), lucru care îl face mai rapid decât alte softuri de gen. Primul lucru pe care îl observi la versiunea nouă este că schimbări imense de interfaţă nu există faţă de cele precedente, iar navigarea se face tot cu ajutorul taburilor, lucru absolut obligatoriu la un browser respectabil în ziua de astăzi. Îmbunătăţiri observi însă la căsuţa de căutare



Fereastra principală Mozilla Firefox





Extensii Firefox

(care acum ştie să caute şi pe answers.com), precum şi la viteza de navigare, sensibil mai mare. Acest lucru se datorează tehnologiei "intelligent caching", proaspăt introdusă la butoanele de "înainte" şi "înapoi", tehnologie ce reuşeşte să memoreze dinainte părţile esenţiale ale paginilor pe care e probabil să le vizitezi. Şi chiar funcţionează!

De asemenea, nu mai trebuie să îţi faci singur actualizările, deoarece browserul şi le face acum de unul singur, fără a te deranja. Şi cum fişierele sunt (promite Mozilla) foarte mici, acestea nu vor afecta nici viteza navigării tale pe Internet. S-ar putea, totuşi, să fii într-o oarecare măsură deranjat de faptul că extensiile de Firefox 1.0 nu merg şi pe 1.5, dar această problemă a cam fost deja depăşită, majoritatea developerilor realizându-şi deja versiuni pentru Firefox 1.5.

În rest, prea multe n-ar prea fi de spus, Firefox rămânând acelaşi browser stabil, pe care poţi pune bază fără probleme. Îl poţi descărca de la www.getfirefox.com. Aşa cum vezi, şi calificativul e pe măsură.

@@@@@@@@@@

Avant Browser 10.1

Un alt browser cu "state vechi" deja pe piaţă este şi acesta, care a avut timp să se îmbunătăţească de-a lungul vremii. Cu toate că e bazat pe Internet Explorer şi îmi dă uneori o senzaţie de încetineală, programul e plin de o mulţime de funcţii foarte utile, care te pot ajuta în navigarea de fiecare zi (navigarea cu ajutorul taburilor e înţeleasă de la sine). Printre acestea NU prea mi se pare că s-ar număra tona de pagini "sugerate" de către browser, care are un mod foarte interesant de a se adapta în funcţie de pagina pe care eşti deja (de exemplu, eu am avut surpriza să îmi ofere între acestea situl unei echipe româneşti de liga a patra când mă aflam pe un sit de fotbal...). Dar să vorbim despre lucrurile bune, care sunt foarte multe. În primul rând, o mulţime de posibilităţi oferite celor cu conexiuni mai slabe de a câştiga viteză – oprirea animaţiilor Flash este cel mai elocvent exemplu în sensul acesta, dar mai pot fi oprite şi fişierele video, audio, scripturile, applet-urile Java şi altele. Bun este şi faptul că, odată instalat acest browser, nu mai ai nevoie de un program separat pentru blocarea ferestrelor pop-up, browserul având unul integrat, la fel cum e şi readerul RSS. Mausul poate fi şi el folosit la navigare, existând aşa-numitele "mouse gestures". Astfel, dacă efectuezi clic cu butonul din mijloc al mausului pe o legătură dintr-un sit, rezultatul va fi că pagina respectivă va fi deschisă într-un tab nou. Pe lângă asta, util e şi faptul că poţi şterge "dintr-un foc" toate "rămăşiţele" navigării tale, pentru a fi ferit de ochii curioşilor. Concluzia? Un browser funcţional, care oferă multe, dar n-ar strica să fie mai rapid, şi pe care-l poţi descărca de la www.avantbrowser.com.

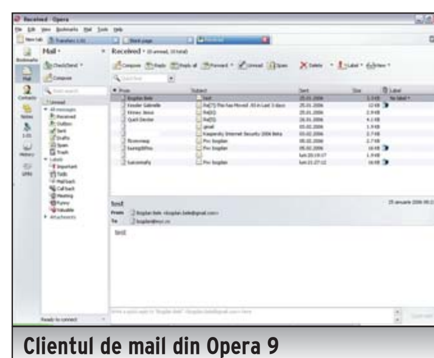
@@@@@@@@@@



Fereastra principală Avant Browser

Opera 9 beta

Am ales această versiune a unuia dintre cele mai populare browsere care constituie o alternativă la Internet Explorer, cu toate că nu e una finală. Funcţiile pe care le are îl transformă însă într-unul demnă de toată atenţia. Instalarea este una simplă, care merge extrem de repede şi nu îţi va lua prea multă vreme şi pe lângă asta, poţi "din prima" să îţi recuperezi paginile favorite din browserul folosit înainte, astfel încât să te simţi ca şi acasă în Opera.

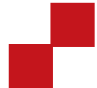


Clientul de mail din Opera 9

Taburile sunt folosite şi aici la navigare, dar în rest, interfaţa nu necesită prea multă vreme ca să te obişnuieşti cu ea. Este una simplă, cu toate la îndemână, şi, pe deasupra, mai dispui şi de posibilitatea de a o „înfrumuseţa" cu teme noi, existente din abundenţă pe Internet. Dacă nu îţi place cea originală. Căutarea direct din browser pe mai multe motoare de căutare este, bineînţeles, parte a dotărilor standard, la fel cum



Fereastra principală Opera 9



e şi posibilitatea de a mări o pagină (zoom), mai puţin întâlnită prin lumea browserelor.

La fel ca în cazul lui Avant Browser, nu lipseşte nici blocarea ferestrelor pop-up în mod implicit, funcţie deosebit de utilă, care mai e şi extrem de uşor configurabilă, pe deasupra. RSS reader-ul face şi el parte dintre funcţii, la fel ca posibilităţile de a câştiga viteză în navigare, similare cu cele din Avant Browser – blocare de sunete, conţinut video, animaţii Flash şi altele. În plus, intenţiile de a transforma programul într-unul care să te ajute în aproape tot ce faci pe Internet sunt evidente. Există un client de e-mail POP3, precum şi unul de IRC, pentru cei pasionaţi de chat. Clientul de e-mail permite chiar indexarea textului întreg al mesajelor, astfel încât căutarea după un cuvânt dintr-un mesaj devine o adevărată joacă, la fel cum e şi configurarea unui cont de e-mail, de altfel. Pe lângă asta, clientul de mail dispune şi de filtre antispam, de altfel destul de eficiente, iar blocarea unor adrese sau domenii de pe care nu doriţi să vină mesaje este şi ea posibilă.

Versiunea nouă face însă un pas pe care îl aşteptam deja de ceva timp – integrează pentru întâia oară BitTorrent într-un browser, astfel încât poţi căuta torente pe motorul de căutare oficial BitTorrent, pe care apoi le poţi descărca direct cu managerul de descărcări din Opera. Ai citit bine, nu mai e nevoie de client de Torrent.

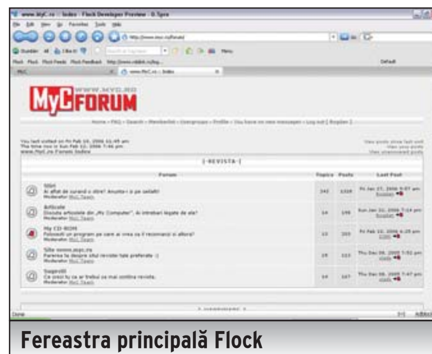
O altă funcţie extrem de interesantă apărută peste noapte în Opera este cea de integrare a widgeturilor, micile aplicaţii despre care ai putut citi mai multe într-un articol publicat acum câteva numere în revistă. Iată că, aşa cum prevedeam atunci, acestea încep să îşi ia avânt şi să devină tot mai utilizate. De altfel sunt deja disponibile o mulţime de widgeturi pentru Opera, din care poţi alege (ceasuri elegante, vreme, ştiri etc.).

Nu cred că ar mai fi mare lucru de spus. Cei de la Opera au realizat un browser complet, cu foarte puţine puncte slabe, căruia îi mai lipseşte (spun eu) doar un client de mesagerie instantanee pentru a "scoate din uz" tot ce foloseam până acum în experienţa noastră online. Dacă doreşti să foloseşti acest beta, îl poţi descărca la http://snapshot.opera.com/windows/w90p2.html, iar ultima versiune finala este şi ea disponibilă pe www.opera.com.

@@@@@@@@@@

Flock

Ultimul browser "normal" la care m-am oprit se numeşte Flock, este încă în fază relativ incipientă şi e bazat pe Mozilla Firefox. Din acest motiv, seamănă în mare parte, ca şi funcţionalitate cu acesta. Nu lipseşte navigarea în taburi, posibilitatea de a adăuga în permanenţă extensii sau teme şi stabilitatea proverbială pentru Firefox. Dar Flock aduce în plus mai multe lucruri, nelimitându-se la condiţia de clonă a lui Firefox.



Fereastra principală Flock

Îţi vei da seama destul de repede că publicul ţintă al lui Flock sunt bloggerii (cei care folosesc jurnale online), dar şi cei pentru care Webul este o experienţă socială mai mult decât una personală. Spun asta pentru că Flock este un browser care îţi permite să îţi editezi blogul direct din el, prin funcţia dedicată acestui lucru (Blog Editor). În plus, paginile favorite nu mai sunt doar problema ta, ci şi a altora, deoarece, odată ce ţi-ai creat un cont del.icio.us, acestea pot fi împărtăşite cu cine doreşti tu, dar pot fi, de asemenea, accesibile, de oriunde ai fi. O altă funcţie unică, apărută doar în Flock, este cea de "raft" (Shelf). Aceasta îţi permite să pui "pe raft" fragmente de text, imagini şi alte lucruri cu care te întâlneşti pe Internet, pentru a le putea găsi cu uşurinţă cu altă ocazie, când vei avea nevoie de ele. În plus, browserul dispune şi de facilităţi cum ar fi căutarea în mai multe motoare de căutare (la care poţi adăuga altele, după preferinţe), dar şi o funcţie de blocare a ferestrelor pop-up.

Concluzia? Cu toate că ceea ce poţi descărca de pe http://www.flock.com/developer/ nu este nici pe departe o versiune finală, Flock merită încercat pentru originalitatea sa, care nu e de lepădat.



Editorul de blog din Flock

@@@@@@@@@@

Ghostzilla

Aşa cum am promis, voi încheia cu un browser care, cu toate că nu a mai fost adus la zi de un timp, este prietenul celor ce vor să piardă vremea pe Internet la serviciu fără a fi prinşi de către şefi. Se numeşte Ghostzilla, este bazat şi el pe Firefox şi îl poţi descărca de la http://www.ghostzilla.com/getit/index.html. Ce face el? păi, cam tot ce face un browser normal, însă face aceste lucruri „peste" o fereastră normală a unei alte aplicaţii (Word, Excel, Outlook), având disponibile mai multe niveluri de „camuflaj", în funcţie de cât de vigilent crezi tu că este cel care te urmăreşte. Astfel, dacă eşti într-un loc din care îţi poţi vedea şeful venind, poţi să te uiţi la situri cu grafică aproape normal şi în culori, iar dacă unghiul este unul mai „periculos", va trebui să te limitezi doar la text şi la imagini care apar doar când treci cursorul peste ele.



Ghostzilla "ascuns" în Word

Şi „chemarea" lui Ghostzilla e simplă – trebuie doar să mişti mausul în succesiunea stânga-dreapta-stânga şi Ghostzilla apare. Iar dacă se apropie cineva prea mult, ajunge să muţi mausul din fereastra în cauză, iar el va dispărea fără urmă. În plus, navigarea se face în taburi, iar programul dispune şi de o funcţie de blocare a ferestrelor pop-up. Normal că nu îi voi acorda un calificativ, el apărând în acest test ca şi ceva ieşit din comun, dar care se poate dovedi util.

Închei aici, în speranţa că vei alege browserul care să îţi ofere cea mai liniştită şi mai sigură experienţă online.





Dorel
Puchianu Jr.
dorel@myc.ro



Lupta pe piaţa coolerelor este din ce în ce mai acerbă. Însă, cucerirea acestui teritoriu este o prioritate pentru fiecare producător. Deşi compania Gigabyte este cunoscută în general de consumatori ca fiind o marcă bună pentru plăci de bază, de câţiva ani a intrat şi pe piaţa sistemelor de răcire, şi se pare că produce coolere performante şi de calitate.

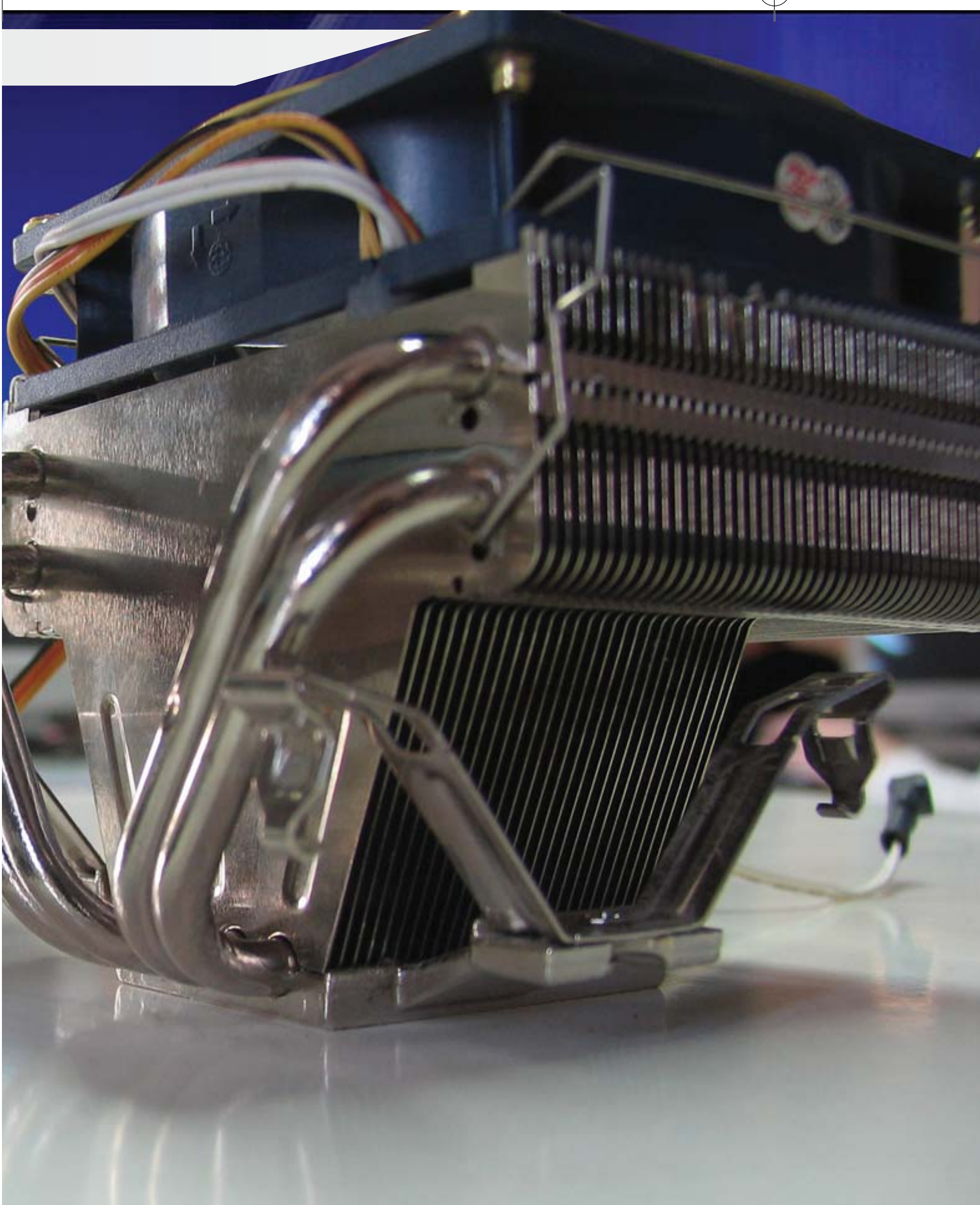
Gigabyte G-power Lite vs. TherlmalRight XP90

Două coolere performante în luptă pentru „linişte"

În articolul de faţă am comparat performanţa noului Gigabyte G-power Lite cu a bătrânului cooler TherlmalRight XP90. Spre deosebire de Gigabyte, TherlmalRight e mai specializată în „ale răcirii" procesoarelor. În testul pe care l-am realizat am considerat că XP90 este un adversar pe măsură pentru G-power Lite. Surpiza a fost când am constatat că noul venit are un ventilator cu o viteză de rotaţie mai mică cu 1000 RPM faţă de XP90 şi, cu toate acestea, s-a dovedit a fi aproape la fel de performant! Noul cooler de la Gigabyte este performant şi faţă de bătrânul TherlmalRight este şi mai silenţios. Designul lui XP90 cuprinde patru conducte din aluminiu care fac legătura între baza radiatorului şi partea superioară a acestuia. Ambele radiatoare ale celor două coolere sunt din aluminiu, material care are rol de a disipa rapid căldura. Designul lui G-power Lite integrează trei conducte din aluminiu care leagă baza radiatorului cu partea superioară a acestuia. După cum se pot observa rezultatele din tabele, „diferenţa mare" dintre cele două se găseşte în modul „operare" unde XP90 l-a depăşit cu 1,6 grade Celsius pe G-power. Deci, noul venit de la Gigabyte, G-power Lite, are un preţ acceptabil, iar performanţa lui este foarte bună. În plus, beneficiezi de performanţă sporită în linişte deplină!

Gigabyte G-power Lite
Mod „în aşteptare"
Viteză rotaţie ventilator: 2430 RPM
Temp proc. : 27,8 grade Celsius
Temp ext.: 22 grade Celsius
Mod „operare"
Viteză rotaţie ventilator: 2460 RPM
Temp proc. : 34 grade Celsius
Temp ext.: 22 grade Celsius

TherlmalRight XP90
Mod „în aşteptare"
Viteză rotaţie ventilator: 3240 RPM
Temp proc. : 27,0 grade Celsius
Temp ext.: 22 grade Celsius
Mod „operare"
Viteză rotaţie ventilator: 3270 RPM
Temp proc. : 32,4 grade Celsius
Temp ext.: 22 grade Celsius





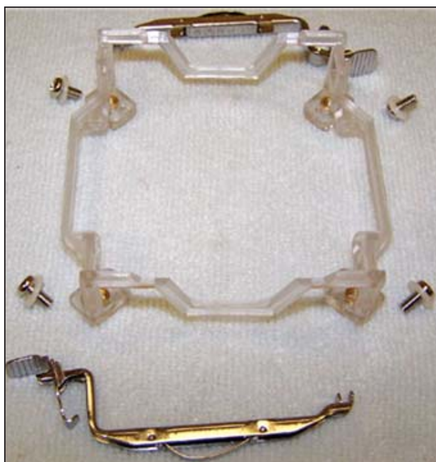




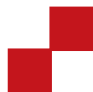


Cum am testat?

În cazul procesoarelor pentru soclul 478 am folosit un sistem echipat cu procesor Intel Penium 4 la 3,06 GHz. Am măsurat temperatura procesorului cu fiecare cooler prezentat în acest articol în două moduri: "în aşteptare" şi "operare". Modul "în aşteptare" este situaţia în care calculatorul iniţializează sistemul de operare şi aşteaptă următoarea comandă. Modul "operare" este modul în care am "stresat" microprocesorul la maxim pentru a măsura temperatura cea mai înaltă la care se încălzeşte acesta cu fiecare cooler din test. Temperatura am măsurat-o cu un senzor montat în imediata vecinătate a pastilei procesorului. Şi pentru aceasta am folosit dispozitivul AeroGate 3 de la COOLER MASTER. Pentru ca rezultatele să fie corecte la toate coolerele testate în laboratorul nostru, am menţinut temperatura aerului cu ajutorul aparatului de aer condiţionat la 22 de grade Celsius.



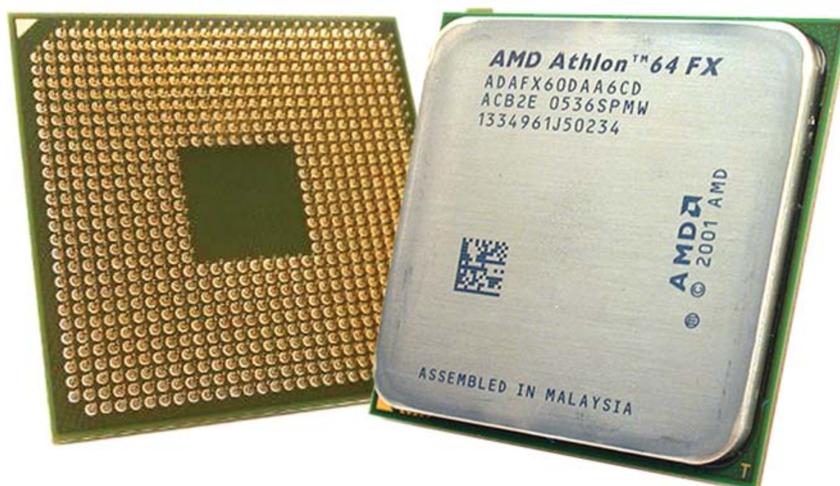
Gigabyte G-Power Lite Cooler
Preţ: 86 RON inclusiv TVA
Garantie: 2 ani
Distribuitor: produsul este disponibil prin intermediul "Distribuitorilor autorizaţi Gigabyte Romania"
TherlmalRight XP90
Preţ: 160,65 RON inclusiv TVA
Distribuitor: www.pc-coolers.ro



AMD Athlon 64 FX-60



Dorel Puchianu Jr.
dorel@myc.ro



AMD începe anul 2006 în forţă cu FX-60

Pentru a-şi asigura locul de top, AMD a lansat FX-60 ca nu cumva cineva să îi atace poziţia fruntaşă în „ale procesării rapide". Nu este greu să observi succesul pe care l-a avut AMD în anul care tocmai s-a încheiat. În 2005, AMD a obţinut un record al vânzărilor de 3,94 miliarde USD, obţinând o creştere cu 48 de procente faţă de 2004. În al patrulea trimestru al lui 2005, AMD a avut un record al vânzărilor de 1,35 miliarde USD, aceasta reprezântând o creştere cu 78 de procente comparativ cu al patrulea trimestru din 2004. Aceste numere nu fac altceva decât să indice cât de mult a reuşit AMD-ul să cucerească zona desktop-urilor şi cât de mult tehnologia AMD a ţinut sub presiune rivalul Intel.

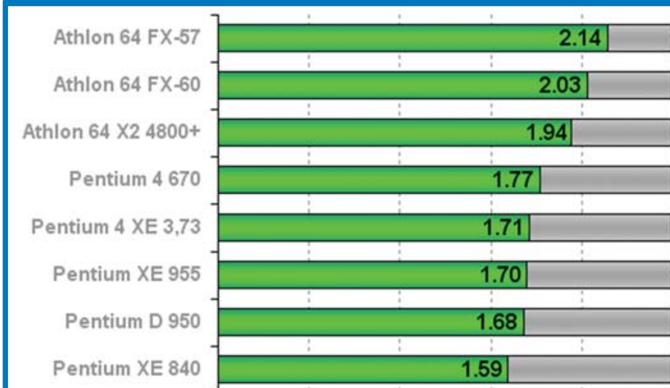
Dacă eşti familiar cu linia FX de procesoare de la AMD, probabil ştii că procesorul FX-57 are un singur nucleu şi are cea mai mare frecvenţă de tact dintre toate microprocesoarele pe soclul 939. Şi firesc, cum era nucleelor duale a intrat în scenă de o bună bucată de vreme, noul FX-60 nu conţine un singur nucleu, ci este bazat pe două „motoare" de procesare. AMD şi-a lăudat noul FX-60 ca fiind superior lui FX-57, evident pentru că integrează două nuclee care, de altfel, sunt mai bune decât unul singur. Oricum, cu siguranţă ai văzut şi alte teste, unde FX-57 şi-a păstrat rezonanţa numelui şi performanţa unui procesor cu un singur nucleu, care este semnificativ mai agil decât cel cu două nuclee. Pentru a înţelege mai bine specificaţiile noului procesor FX-60, am adăugat în listă descrierile următoarelor microprocesoare: AMD Athlon 64 FX-57 AMD Athlon 64 X2, Pentium Extreme Editon 3,73 GHz şi Pentium Extreme Edition 840.

Specificaţii tehnice

După cum poţi observa, AMD nu a introdus pe piaţă un nou proiect al nucleului odată cu lansarea lui FX-60, pentru că el este bazat în mare parte pe nucleul Toledo folosit la seriile X2. Chiar şi tensiunea nucleului FX-60 este similiară cu a procesorului Athlon 64 X2 4800+. În realitate, procesorul FX-60 este cu 200 MHz mai rapid ca 4800+ şi cu 200 MHz mai lent decât FX-57. Aşadar, specificaţiile noului FX-60 nu sunt interesante, însă noul procesor foloseşte procesul tehnologic de 90nm SOI şi ne aşteptăm la frecvenţe mai mari când AMD va face tranziţia la 65nm.

Nume procesor	AMD Athlon 64	AMD Athlon 64	AMD Athlon 64 X2	Pentium Extreme Edition	Pentium Extreme Edition
Serie procesor	FX-60	FX-57	4800+	-	840
Frecventa	2,6GHz	2,8GHz	2,4GHz	3,73GHz	3,2GHz
Nr. de nuclee	2	1	2	1	2
Tehnologie Hyper-Threading	-	-	-	Da	Da
Nr. procesoare logice	2	1	2	2	4
FSB (MHz)	-	-	-	1066	800
Magistrala HyperTransport	1GHz (2000MT/s)	1GHz (2000MT/s)	1GHz (2000MT/s)	-	-
Memorie tampon L1	(64KB + 64KB) x 2	64KB + 64KB	(64KB + 64KB) x 2	16KB + 12KB	(16KB + 12KB) x 2
Memorie tampon L2	1MB x 2	1MB	1MB x 2	2MB	1MB x 2
Memorie tampon L3	-	-	-	-	-
Tensiune nucleu (Volti)	1,35 - 1,40	1,35 - 1,40	1,35 - 1,40	1,25 - 1,40	1,20 -1,40
Execute Disable Bit	Da	Da	Da	Da	Da
Intel EM64T / AMD64	Da	Da	Da	Da	Da
Enhanced Intel SpeedStep	Da	Da	Da	Nu	Nu
Soclul	939	939	939	LGA775	LGA775
Proces Tehnologic	90nm SOI	90nm SOI	90nm SOI	90nm	90nm
Nume de cod	Toledo	San Diego	Toledo	Prescott 2M	Smithfield
Marimea pastilei	199mm²	115mm²	199mm²	135mm²	206mm²
Nr. tranzistori	233,2 milioane	113 milioane	233,2 milioane	169 milioane	230 milioane

3DS Max 7.0, SPECapc, Interactive



3DS Max 7.0, SPECapc, randare procesor



Consumul de putere

Pentium XE 840 - 178,8 W
Pentium 4 670 - 162,3 W
Pentium XE 955 - 156,2 W
Pentium XE 3,73 - 155,2 W
Athlon 64 FX-60 - 110,4 W
Athlon 64 X2 4800+ - 95,9 W
Athlon 64 FX-57 - 73,4 W

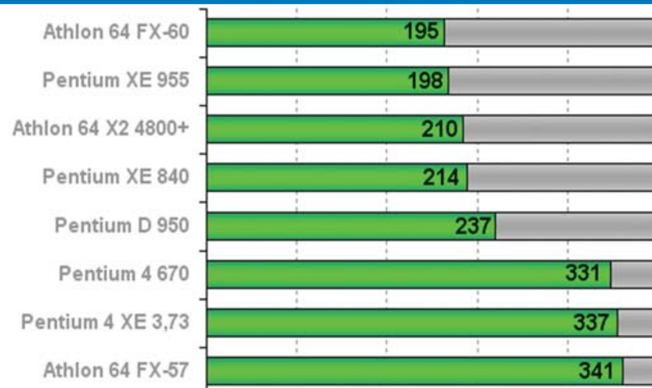
AMD a făcut tot ce i-a stat în măsură pentru a menţine atât nivelul consumului de putere, cât şi al căldurii disipate de noul procesor FX-60 în limitele normalului, şi să corespundă special cu parametrii procesorului de top (cu nucleu dual) din familia Athlon 64 X2. Acest corespondent este determinat în mare măsură de plăcile de bază contemporane, al căror regulator de tensiune nu este proiectat să suporte putere electrică înaltă. Printre altele, viitoarea platformă pentru AMD care va fi lansată în trimestrul doi al acestui an, scolul M2, va suporta procesoare cu un nivel maxim de disipaţie de până la 125W. Ceea ce înseamnă că în viitorul apropiat AMD va putea continua să ridice frecvenţa procesoarelor fără a fi necesar să schimbe procesul de fabricaţie. Graficul în care se afişează consumul de putere l-am obţinut în urma unui test practic. Astfel, am solicitat la maximum puterea de procesare a fiecărui procesor, prin încărcarea şi rularea consecutivă a mai multor programe şi utilitare, iar ca şi tehnică de „calculare", am măsurat curentul care mergea spre procesor din circuitul de pe placa de bază.

După cum se poate observa, Athlon FX-60 consumă mai multă energie decât „bătrânul" Athlon 64 X2 4800+. De altfel, acest procesor este mult mai economic decât rivalul lui, care este bazat pe un nucleu de 65nm, având nume de cod Presler. După cum se poate observa, soluţia extremă 840 de la Intel consumă cu aproape 69

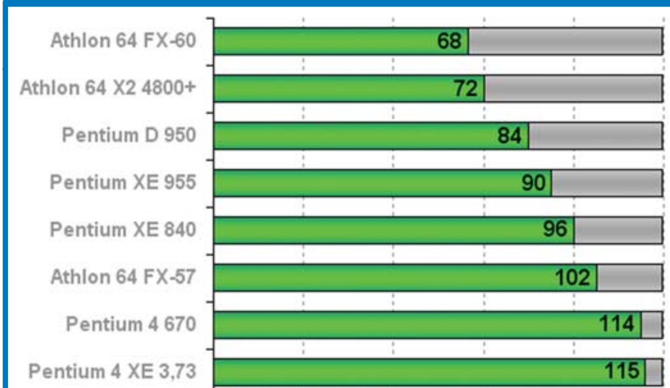
Adobe Photoshop CS2, ps7bench 2.0



Adobe Premiere Pro 1.5, secunde



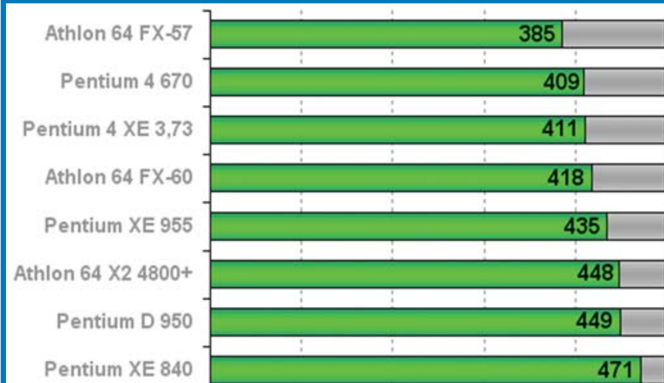
Codare MP3 - iTunes 6.0.1.3, secunde



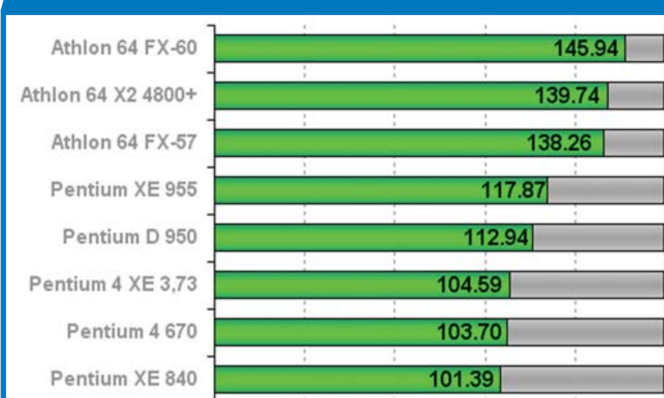
Codare MPEG-4 - VirtualDubMod 1.5.4.1 - DiVX 6.1, secunde

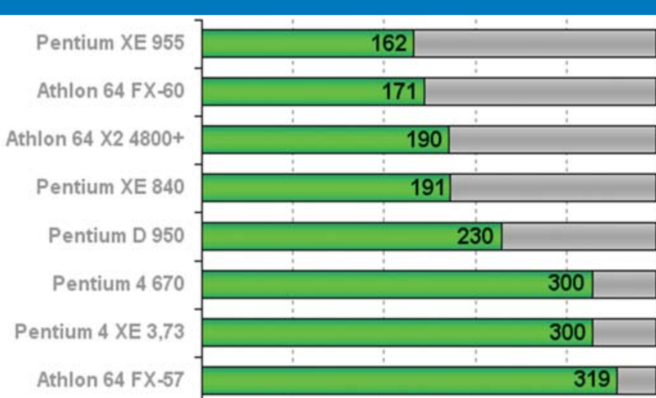












W mai mult ca şi noul „extremist" de la AMD (FX-60). Deci, încă o dată, arhitectura K8 şi-a dovedit superioritatea faţă de Intel NetBurst.

Cum am testat?

În această sesiune de test, am comparat performanţa eroului cu două nuclee FX-60, împreună cu procesoarele de top cu un singur nucleu, cât şi cu cele cu arhitectura cu două nuclee de la AMD şi Intel.

Pentru teste am folosit următoarele

Procesoare:

AMD Athlon 64 FX-60 (soclul 939, 2,6GHz, L2 cache 2x1024KB, Toledo);

AMD Athlon 64 X2 4800+ (soclul 939, 2,4GHz, L2 cache 2x1024KB, Toledo);

AMD Athlon 64 FX-57 (soclul 939, 2,8GHz, L2 cache 1024KB, San Diego);

Intel Pentium Extreme Edition 955 (LGA775, 3.46GHz, L2 2x2MB);

Intel Pentium D 950 (LGA775, 3,4GHz, L2 2x2MB);

Intel Pentium Extreme Edition 840 (LGA775, 3.2GHz, L2 2x1MB);

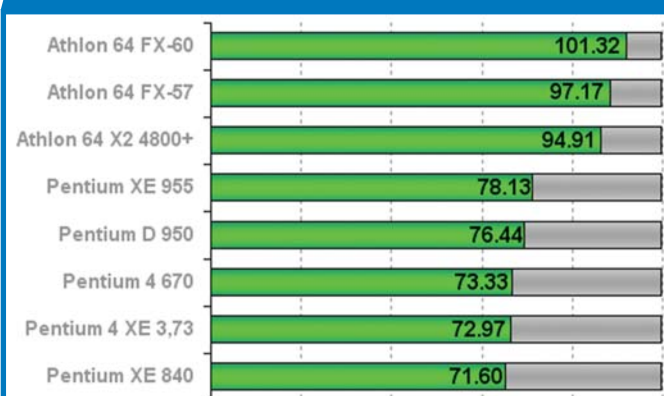
Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,73GHz (LGA775, 3,73GHz, L2 2MB);

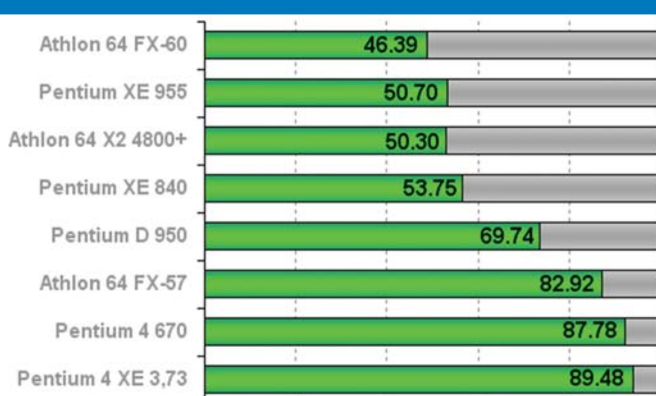
Intel Pentium 4 670 (LGA775, 3,6GHz, L2 2MB).

Plăci de bază:

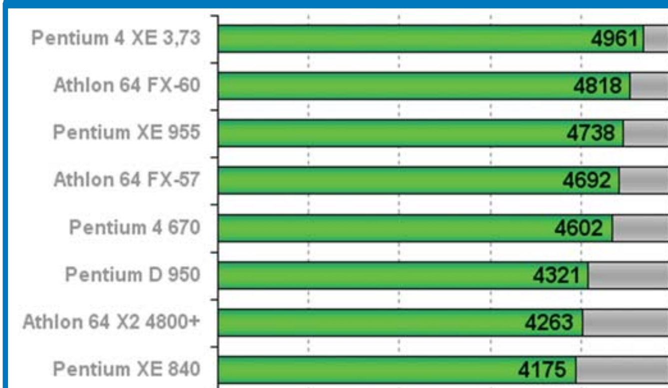
DFI LANParty UT NF4 Ultra-D (NVIDIA nForce4 Ultra);

ASUS P5WD2 Premium (LGA775, Intel 955X

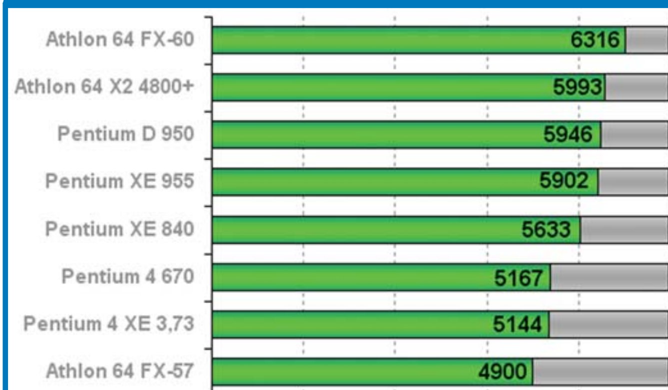


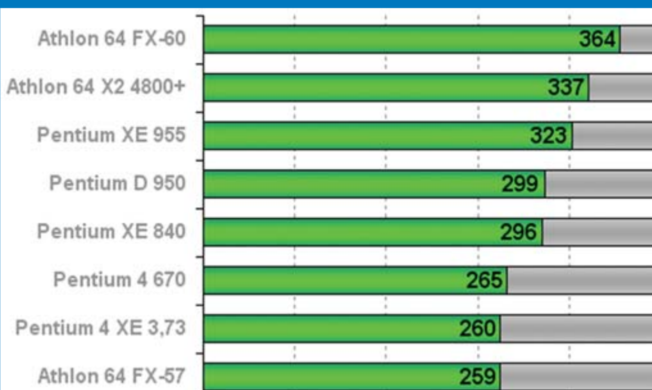












Express).

Memorie:

2048MB DDR400 SDRAM (Corsair CMX1024-3500LLPRO, 2 x 1024 MB, 2-3-2-10);

2048MB DDR2-667 SDRAM (Corsair CM2X1024-6400PRO, 2 x 1024 MB, 4-4-4-12).

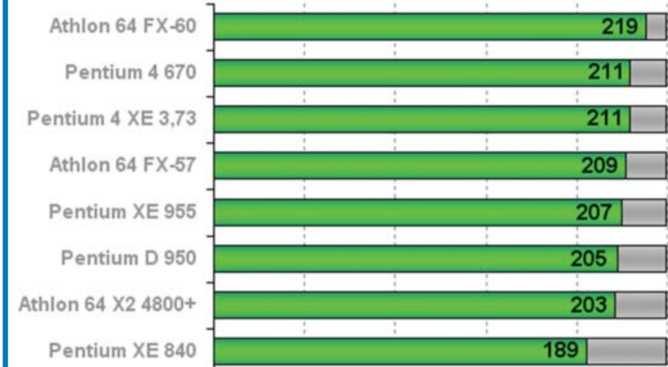
Placă video: NVIDIA GeForce 7800 GT 256MB (PCI-E x16).

Hard Disc: Maxtor MaXLine III 250GB (SATA150).

Sistem de operare: Microsoft Windows XP SP2 ñ DirectX 9.0c.

Concluzie

În primul rând vreau să vă informez că 2006 va fi anul în care microprocesoarele cu două nuclee vor domina piaţa IT. Datorită eforturilor depuse de programatorii driverelor grafice, majoritatea aplicaţiilor şi-au îmbunătăţit rezultatele în aplicaţiile de tip „multi-threading". Iar aceste „aplicaţii" de obicei sunt jocuri, şi astfel utilizatorii pot beneficia de o performanţă suplimentară şi totodată gratuită în jocuri. Acesta a fost primul motiv pentru care AMD a transferat procesoarele extreme pentru jocuri, Athlon 64 FX, pe arhitectura avansată a nucleelor duale. Noul AMD Athlon 64 FX-60 este primul membru în familia procesoarelor cu nucleu dual. Prin lansarea noului procesor cu nucleu dual Athlon 64 FX-60, AMD a dat un răspuns concurenţei, mai exact procesorului Pentium Extreme Edition 955. Au fost destul de puţine situaţii în care noul procesor Intel a putut să detroneze procesorul celor de la AMD. Avantajul indiscutabil al lui FX-60 care se adresează unui segment foarte mic de utilizatori, datorită preţului exorbitant, este în primul rând consumul de curent şi căldura disipată de

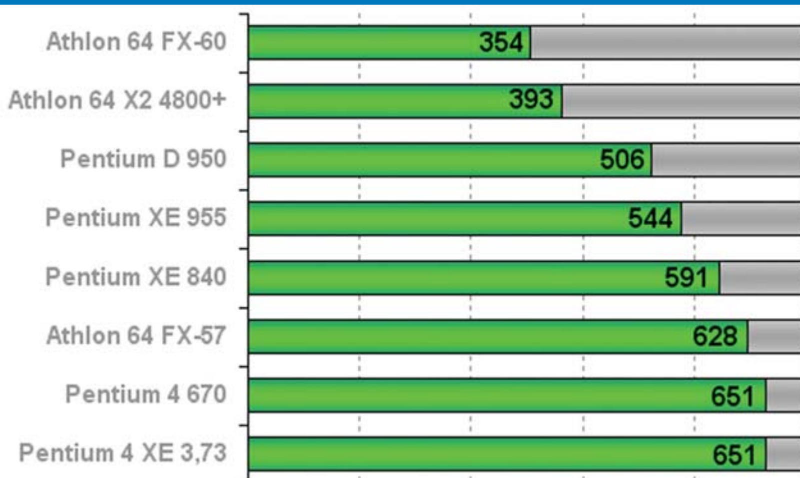






acesta. În altă ordine de idei, procesoarele cu arhitectură NetBurst nu pot fi o alternativă viabilă a soluţiilor contemporane de la AMD. Deci, cel puţin până în trimestrul doi al acestui an, când Intel va lansa procesorul Conroe, AMD va rămâne lider în furnizarea celui mai rapid şi economic procesor pentru segmentul de top al pieţei IT. Oricum, datorită noii tehnologii de fabricaţie (65nm), noile procesoare de la Intel pot dovedii un potenţial mărit de supratactare în faţa celor de la AMD.

În concluzie, noul procesor Athlon FX-60 nu afectează situaţia procesoarelor de top de la AMD, din păcate, tânărul procesor cu nucleu dual de la AMD costă mult mai mult ca şi soluţiile oferite de rival, care au migrat către nucleu rapid, Presler fiind cu ceva mai economic ca şi soluţiile anterioare de la Intel.







GIGABYTE GEFORCE 7800 GTX

PERFORMANŢA E BUNĂ ŞI MERITĂ SĂ O CUNOŞTI, ÎNSĂ COSTURILE EI NU SE POTRIVESC CU VENITURILE NOASTRE!



Seria GeForce 6 de la nVIDIA, a avut succes pe plan mondial, şi probabil că seria 7 va avea un succes mai mare decât seria precedentă. Placa video Gigabyte -B pe care am testat-o are un design standard, fiind diferită de placa de referinţă prin faptul că integrează în pachet câteva soft-uri şi jocuri. Nu a fost plăcut să descopăr acest aspect, însă cu siguranţă că şi alte firme de prestigiu vor aplica aceeaşi metodă, şi anume de a „lua" placa de referinţă de la Nvidia şi a-şi însemna pe ea marca. Păcat, însă acesta este tristul adevăr care se regăseşte în cele 20 de milioane de lei vechi.

Caracteristici & specificaţii

- Viitoarea generaţie de arhitectură grafică de procesare superscalară
- NVIDIA SLI
- Motor NVIDIA CineFX 4.0
- Suportă Microsoft DirectX 9.0 Shader Model 3.0
- Tehnologie NVIDIA Intellisample 4.0
- Tehnologie NVIDIA PureVideo technology
- NVIDIA ForceWare Unified Driver Architecture (UDA)
- Tehnologie NVIDIA nView multi-display
- Suportă OpenGL 2.0
- Conectori DVI-I şi TV-Out
- Filtrarea texturii şi mod de suprapunere pe 64 biţi

Specificaţii

Placă video	7800 GTX	6800 Ultra
Magistrala	PCI Express	PCI Express & AGP
Latimea benzii de memorie	256-biţi	256-biţi
Memorie	256 MB GDDR3	256 sau 512 MB GDDR3
Viteza memorie (GB/sec.)	38,4	33,6
Fill Rate (miliarde de pixeli/sec.)	10,32	6,4
Conducte pixel	24	16
RAMDAC-uri	400 MHz	400 MHz

Spre deosebire de 6800 Ultra, noul 7800 GTX are 24 de conducte şi 8 conducte vertex, şi firesc oferă o putere de procesare „ceva" mai mare. Tehnologiile NVIDIA, au progresat de la generaţie la generaţie, astfel noua serie 7 de procesoare grafice utilizează un nou motor CineFX 4.0 şi tehnologia Intellisample 4.0.

Infăţişarea noului Gigabyte 7800 GTX

După cum am mai spus şi la începutul articolului plăcile video 7800 GTX de marcă nu diferă cu mult faţă de designul de referinţă al celor produse de compania mamă, Nvidia. Din păcate, nici Gigabyte nu a făcut excepţie de la această regulă, şi poţi remarca acest lucru şi în imagini. Radiatorul de pe placă este identic cu cel de pe placa de referinţă de la NVIDIA, singurul lucru schimbat fiind numele „Gigabyte" care se găseşte în colţul din stânga.









Conţinutul pachetului:

- Gigabyte GV-NX78X256V-B
- Driver/Soft-uri CD:
- CyberLink PowerDVD 6
- ForceWare Drivers
- CyberLink PowerDirector 3 ME
- Jocuri complete: Xpand Rally, Joint Operations: Typhoon Rising
- Adaptor VGA-la-DVI
- Cablu DTV VIVO
- Manual

Cum am testat?

Sistemul de test:

- Procesor: AMD Athlon 64 3800+
- Placă de bază: DFI LANParty NF4 SLI-DR
- Memorie: TWINX1024-3200XL
- Placă video nr.1: GeForce 7800 GTX - driver: ForceWare 77.72
- Placă video nr. 2: GeForce 6800 GT, placă de referinţă - driver: ForceWare 77.72
- Hard disc: Maxtor 120GB Serial ATA 7200RPM
- Windows XP Service Pack 2

Supratactare

Placa Gigabyte 7800 GTX este suficient de performantă ca orice joc pretenţios să zburde şi la rezoluţia de 1600x1200 împreună cu filtrele 4xAA şi 8xAA. Cu toate acestea, am decis să supractez placa 7800 GTX. Placa are o frecvenţă implicită de tact a nucleului de 430 MHz, iar viteza implicită a memoriei este de 1,2 GHz. După multe încercări, placa „s-a lăsat" supratactată la frecvenţa de 470 MHz şi memoria a atins 1,3 GHz. E bine de ştiut că supratactarea poate fi diferită de la placă la placă de aceeaşi marcă, pentru că fiecare procesor grafic şi fiecare cip de memorie este diferit.

Concluzie

Atât performanţa, cât şi preţul plăcii 7800 GTX este justificat, însă trebuie să îţi pregăteşti „sufleteşte" buzunarul. Performanţa oferită de 7800 GTX faţă de 6800 GT merită fiecare „leuţ". Chiar şi cu o singură placă 7800 GTX, poţi juca orice joc cu setări maxime şi în rezoluţii mari, cum ar fi 1600x1200 de pixeli. Gigabyte GV-NX78X256V-B are o ofertă vastă, astfel, în pachet găseşti două jocuri full şi câteva soft-uri decente. La frecvenţa implicită de tact a plăcii 7800 GTX obţii performanţe care în urmă cu doi ani ar fi părut... basme!

Pro:
- performanţă ridicată
- soft-uri complete şi gratuite incluse în pachet
- Dual DVI, VIVO
- placa video ocupă un singur slot

Contra:
- scumpă
- placa este lungă

Preţ: 585 USD fara TVA
Distribuitori: GIGABYTE Romania prin distribuitorii autorizati

REZULTATELE TESTELOR

Far Cry 1.3 volcano - 4xAA/8xAF	NVIDIA 6800 GT	Gigabyte 7800 GTX
1024x768	67,3	105,65
1280x1024	47,2	79,5
1600x1200	34,91	57,87

Half-Life 2 - 4xAA/8xAF	NVIDIA 6800 GT	Gigabyte 7800 GTX
1024x768	65,5	81,2
1280x1024	49,4	75,3
1600x1200	38,6	66,7

X2: The Threat Rolling Demo	NVIDIA 6800 GT	Gigabyte 7800 GTX
1024x768	87,24	105,88
1280x1024	71,4	89,77
1600x1200	59,84	77,03

AquaMark3 4xAA/ 8xAF	NVIDIA 6800 GT	Gigabyte 7800 GTX
1024x768	51,65	71,48
1280x1024	40,5	64,91
1600x1200	32,01	56,86

DOOM 3 - Calitate setata pe maxim/4xAA	NVIDIA 6800 GT	Gigabyte 7800 GTX
1024x768	60,8	88,7
1280x1024	45,6	67,8
1600x1200	35,3	51,5

3DMark03 (v.3.6.0) - setari implicite - 1024x768

Denumire test din suita	NVIDIA 6800 GT	Gigabyte 7800 GTX	
GT1	315,9	339,2	Cadre/s
GT2	90	129,7	Cadre/s
GT3	74,7	107,6	Cadre/s
GT4	60,5	91,2	Cadre/s
Fill Rate - Single Texturing	2969,8	4159,1	MTexels/s
Fill Rate - Multi Texturing	54622	9989,8	MTexels/s
Vertex Shader	30,5	45,1	Cadre/s
Pixel Shader	157,2	328,3	MVertices/s
Ragtroll	50,2	67,3	MVertices/s

3DMark05 (v.1.2.0) - setari implicite - 1024x768

Denumire test din suita	NVIDIA 6800 GT	Gigabyte 7800 GTX	
GT1	22,2	32,2	Cadre/s
GT2	14	23,2	Cadre/s
GT3	24,9	37,3	Cadre/s
Fill Rate - Single Texturing	3176,1	4890,4	MTexels/s
Fill Rate - Multi Texturing	5536	10054,3	MTexels/s
Pixel Shader 2.0	134	277	MVertices/s
Vertex Shader - Simple	44,3	61,8	MVertices/s
Vertex Shader - Complex	33,2	45,1	MVertices/s

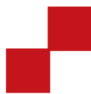
COMANDĂ ACUM!

ABONAMENTE@MEDIACONTACT.RO

PCGames 4Fun CU JOC FULL



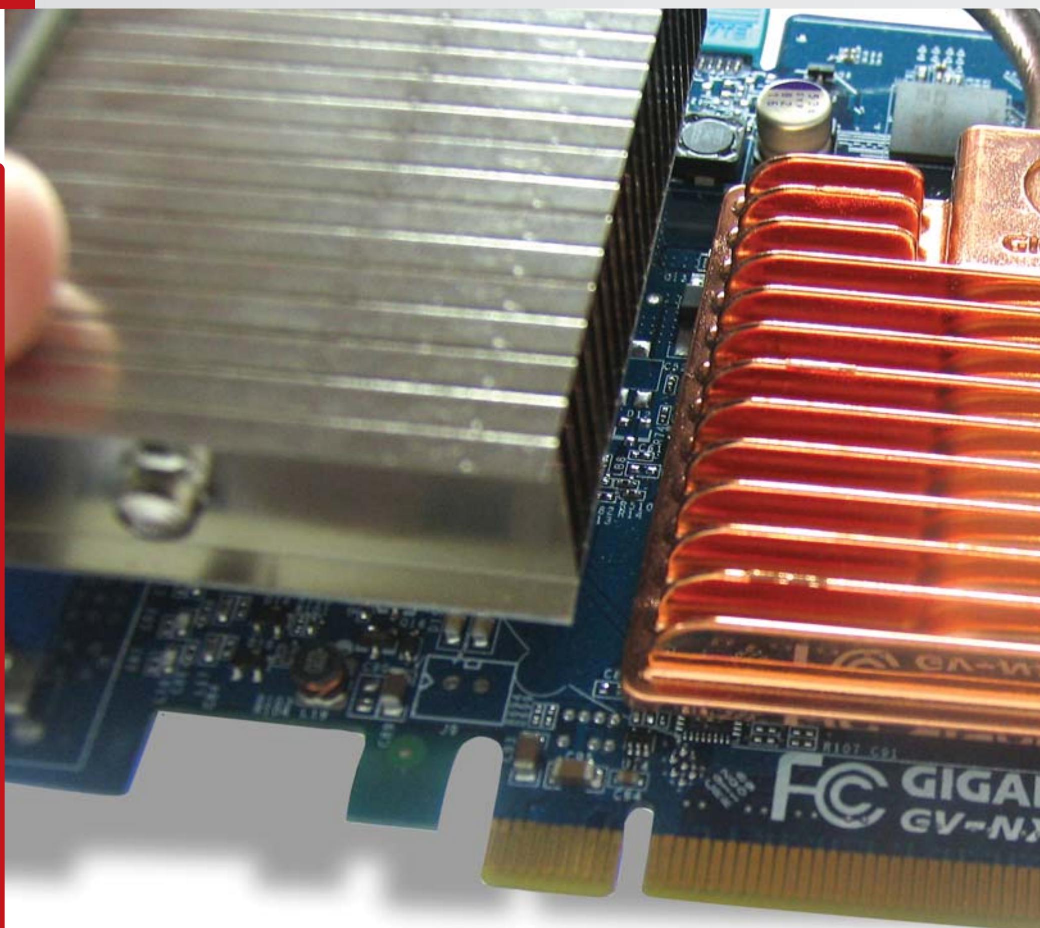
NOTA: IMAGINILE DE MAI SUS SUNT CU TITLU DE PREZENTARE!





Dorel
Puchianu Jr.
dorel@myc.ro

Atât conductele de răcire, cât şi radiatoare pasive care au rol să răcească un procesor grafic sau un microprocesor, nu sunt o noutate, însă marii producători de plăci video au constatat că pot să răcească suficient o placă video modernă şi fără ventilatoare. Răcirea plăcilor video fără ventilatoare este necesară, pentru cei care îşi doresc un sistem „liniştit". Noua placă video cu răcire pasivă de la Gigabyte foloseşte un sistem de răcire proprietar care conţine un modul termic care se alimentează cu aer proaspăt din exteriorul carcasei.



Gigabyte NVIDIA GeForce 6600GT Silent-Pipe II

Performanţă grafică fara zgomot!

Specificaţii:

Procesor grafic: NVIDIA GeForce 6600GT VPU
Interfaţă: 16x PCI Express
8 conducte pixel
Suportă Microsoft DirectX 9.0C şi OpenGL 1.5
Memorie 128MB GDDR3
Lăţime de bandă memorie 128-biţi
Intrări şi ieşiri:DVI-I / D-sub / TV-OUT
Suportă funcţia HDTV

Caracteristici integrate (pe scurt):

UltraShadow™ II
CineFX 3.0 Engine
Intellisample™ 3.0
nView® Multi-Display Technology
PureVideo™
OpenGL 1.5® Optimizations and Support
Microsoft® DirectX® 9.0C
Microsoft® DirectX® 9.0 Shader Model 3.0
GIGABYTE @VGA
GIGABYTE V-tuner2

Silent-Pipe II – răcire pasivă performantă

Problema cu soluţiile anterioare de răcire pasivă, era aerul cald care era „prins" în radiator sau în preajma plăcii video şi nu putea fi eliminat fără ajutorul unui ventilator. Însă, tehnologia Silent-Pipe II de la Gigabyte a rezolvat această problemă cu ajutorul unui slot de convecţie care are rol de a aduce aer proaspăt din exteriorul carcasei spre radiatorul de pe placa video, în timp ce aerul cald părăseşte zona plăcii video cu ajutorul ventilatorului de pe procesor şi al celui din sursă.

Conţinut pachet:

Manual
Adaptor DVI-VGA
Cablu HDTV
CD cu driver şi cu PowerDVD 6.0
Versiune completă a jocului Xpand Rally

Cum am testat?

Sistemul din test:

Placă de bază: DFI LanParty UT 915P-T12

Procesor: Intel Pentium 4-560 3,6Ghz

Memorie: 2 x 256MB Kingston PC2-4200 DDR2 (canal dual activat)

Plăci video: Sapphire Radeon X800GT, Gigabyte Radeon X800XL şi Gigabyte NVIDIA GeForce 6600GT Silent-Pipe II (toate plăcile au slot PCI Express)



Hard disc: Seagate Barracuda V 60GB SerialATA

Sistem de operare: Windows XP PRO SP2

Driver pentru GeForce 6600GT Silent-Pipe II: NVIDIA ForceWare 81.85

Driver pentru Sapphire Radeon X800GT şi Gigabyte Radeon X800XL: ATI Catalyst 5.13 (certificat WHQL)

Coolbit (pentru supratactare)

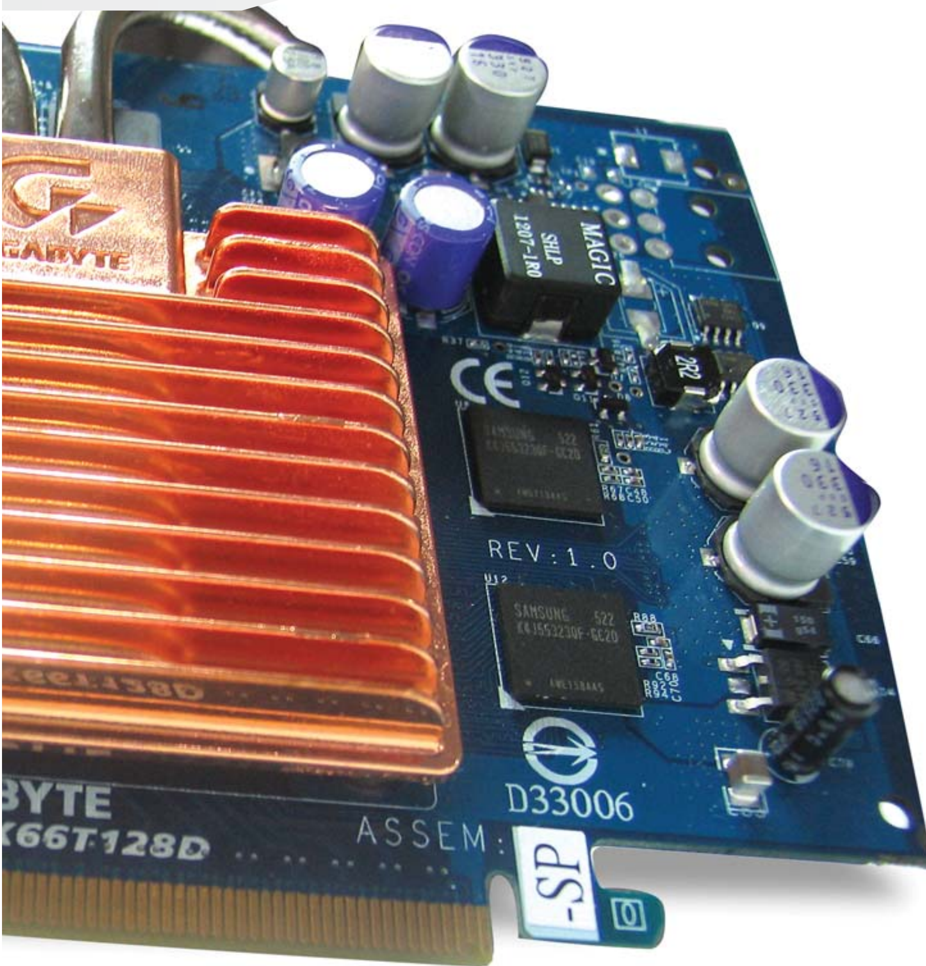
Sursă de tensiune: Tagan 480W

Supratactare

Folosind „coolbit", am putut supratacta nucleul plăcii GeForce 6600 GT Silent-Pipe II cu 10 procente, de la 500 la 552MHz. Imediat am ridicat şi frecvenţa memoriei cu 20%, de la 1000 la 1200MHz, placa fiind stabilă pe tot parcursul testelor cu aceste frecvenţe. Nu este rău, având în vedere că cipurile de memorie au o latenţă de 2.0ns. Din moment ce placa este răcită cu un sistem pasiv, poţi să-ţi imaginezi că ea se poate supratacta la o frecvenţă şi mai mare dacă va dispune de o răcire activă.

Temperatură

Folosind un termometru digital, temper-





Testul a fost repetat în timp ce placa opera la frecvenţe supratactate.







atura ambientală măsurată a fost de 31 de grade Celsius. Aşadar, placa cu răcire pasivă a atins în modul „aşteptare" (situaţia în care calculatorul termină de iniţializat sistemul de operare şi aşteaptă următoarea comandă) 47,2 grade Celsius, iar în modul „operare" (este modul în care am „stresat" procesorul grafic şi memoria plăcii grafice la maxim pentru a măsura temperatura cea mai înaltă la care ajunge aceasta) placa a atins 73,3 grade Celsius.

Concluzie

Noua tehnologie Silent-Pipe II, este o soluţie pentru jucătorii care doresc să regăsească liniştea de odinioară a plăcilor video de acum 10 ani care nu aveau ventilatoare pe procesorul grafic. Soluţia de răcire pasivă de la Gigabyte, Silent-Pipe-II este una inovatoare şi foarte performantă în acest segment. De asemenea, este necesar să ai o carcasă ventilată foarte bine pentru a putea elimina aerul cald produs de placa grafică Gigabyte. Chiar şi „fără răcire activă", am putut supratacta placa de la 500/1000 la 552/1200 MHz (nucleu/memorie), iar placa a fost stabilă în toate testele. Temperatura maximă atinsă de placă a fost de 73,3 grade Celsius însă recomandarea mea este să vă asiguraţi ca interiorul carcasei să fie bine ventilat.

Pro:
- Operează silenţios
- Include în pachet: Xpand Rally & PowerDVD 6
- Se poate supratacta chiar dacă răcirea este pasivă

Contra:
- Cipurile de memorie puteau fi „acoperite" cu radiatoare pasive
- Cablu HDTV scurt

3D Mark 2001 SE – implicit 1024x768 pixeli	
6600GT (500/1000MHz)	17281
6600GT (552/1200MHz)	18051
X800XL (400/980MHz)	19218
X800XL (435/1170MHz)	20118
X800GT (475/980MHz)	19064
X800GT (545/1160MHz)	19841

3D Mark 2003 – implicit 1024x768 pixeli	
6600GT (500/1000MHz)	8416
6600GT (552/1200MHz)	9298
X800XL (400/980MHz)	10254
X800XL (435/1170MHz)	11229
X800GT (475/980MHz)	8924
X800GT (545/1160MHz)	9797

3D Mark 2005 – implicit 1024x768 pixeli	
6600GT (500/1000MHz)	2979
6600GT (552/1200MHz)	3313
X800XL (400/980MHz)	4668
X800XL (435/1170MHz)	5167
X800GT (475/980MHz)	3948
X800GT (545/1160MHz)	4468

Doom 3 – fără AA 1024x768 pixeli	
6600GT (500/1000MHz)	78,3
6600GT (552/1200MHz)	84,2
X800XL (400/980MHz)	83,6
X800XL (435/1170MHz)	90,5
X800GT (475/980MHz)	66,9
X800GT (545/1160MHz)	75,5

Half Life 2 – fără AA 1024x768 pixeli	
6600GT (500/1000MHz)	120,8
6600GT (552/1200MHz)	122,8
X800XL (400/980MHz)	122,5
X800XL (435/1170MHz)	124,7
X800GT (475/980MHz)	121,9
X800GT (545/1160MHz)	123,3

PC Mark05	
6600GT (500/1000MHz)	3149
6600GT (552/1200MHz)	3428
X800XL (400/980MHz)	3707
X800XL (435/1170MHz)	3994
X800GT (475/980MHz)	3469
X800GT (545/1160MHz)	3809

TRUCURI ŞI IDEI PENTRU UN



Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

Urmând modelul rubricii "Tips and Tricks" din MyLINUX, m-am gandit să încep o asemenea rubrică şi în MyComputer. Aşa se face că, începând cu acest număr vă voi prezenta câteva trucuri şi idei care poate vă vor fi de folos în Linux. Majoritatea tips-urilor care urmează sunt pentru distribuţia Ubuntu, dar acestea pot fi aplicate şi în alte distribuţii, fie ele sau nu bazate pe Debian.

Dezactivare automount în KDE

De câteva versiuni incoace, KDE are un mai bun suport pentru medii externe. Inserezi un CD sau un stick USB în PC sau laptop, şi imediat îţi va apare o fereastră Konqueror cu conţinutul acestuia. Până aici, toate bune şi frumoase. Problema e că de la o vreme devine iritant să tot îmi fie afişate în Konqueror fişiere pe care oricum aveam să le copiez cu Krusader. Acum, ceea ce vreau eu, este să găsesc o modalitate prin care CD-urile să fie montate dar conţinutul acestora să nu fie afişat automat. Ce trebuie să facem



este să edităm fişierul de mai jos

```
sudo kate /etc/ivman/IvmConfigActions.xml
```

Ştergeţi sau comentaţi tot conţinutul acestuia, astfel încât fişierul să conţină doar următoarele:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
 <ivm:ActionsConfig version="0.2"
xmlns:ivm="http://www.eikke.com/ivm">
      <!— try to mount any mountable volume at all —>
      <ivm:Match name="ivm.mountable"
value="true">
          <ivm:Option name="mount"
value="true" />
      </ivm:Match>
</ivm:ActionsConfig>
```

Icoane KDE în meniul Gnome

E destul de iritant să foloseşti şi Gnome şi KDE iar icoanele aplicaţiilor să fie amestecate. Nu ar fi mai uşor ca aplicaţiile Gnome să fie afişate doar în meniul Gnome, iar cele bazate pe QT să apară doar în KDE? Întâi să creăm un backup

```
mkdir ~/.desktopbackup
cp /usr/share/applications/* ~/.desktop-backup
```





LINUX MAI BUN

Asta va salva datele curente din meniu într-un director ascuns din /home-ul tău numit .desktopbackup astfel încât dacă ceva nu merge cum am plănuit, să puteţi reface structura. Acum scrieţi într-un shell

```
cd /usr/share/applications
sudo -s
for i in *; do echo
"OnlyShowIn=GNOME" >>
$i; done

exit
```

Acelaşi lucru îl putem face şi pentru KDE:

```
cd /usr/share/applications
sudo -s
for i in *; do echo "OnlyShowIn=KDE" >> $i;
done

exit
```

Melodia din XMMS în statusul Gaim



Chiar şi folosind build-ul Gaim din CVS, puteti afişa melodia curentă din XMMS în statusul aplicaţiei IM. Asta dacă vreţi să vadă lumea ce muzică ascultaţi. Aveţi nevoie de fişierul autoprofile.so.zip de pe CD-ul acestui număr al revistei pe care va trebui să îl copiaţi în directorul /home. Pasul următor:

```
mkdir ~/.gaim/plugins/
cd ~
unzip autoprofile.so.zip -d ~/.gaim/plug-ins/
```

Deschideţi acum XMMS şi navigaţi până în XMMS/Preferences/General plugins şi selectaţi SongChange, apăsaţi pe "Enable" şi selectaţi "Configure". În caseta "shell-command to run when XMMS starts a new song" introduceţi linia

```
echo "%n" > "<calea către directorul
/home>/xmms_song.txt"
```

În cazul meu, linia de mai sus arată cam aşa

```
echo "%n" >
"/home/cypress/xmms_song.txt"
```

Aplicaţi schimbările şi deschideţi Gaim. Din ecranul "Plugins" al aplicaţiei selectaţi "autoprofile" şi selectaţi "Add" din tab-ul "Output Text". În fereastra care apare introduceţi ca titlu ceva de genul "XMMS song info", daţi OK, selectaţi opţiunea nou adăugată din lista "Output Text". Apăsaţi pe "Edit Text" şi în casetă introduceţi un text precum "Acum ascult ..:: %x ::..". Din fereastra de setări a plugin-ului Autoprofile mergeţi la "Component Settings" şi alegeţi Text file/Songs". Lansaţi o melodie în XMMS şi navigaţi până la fişierul xmms_song.txt nou creat şi selectaţi-l. Acum, din Gaim, navigaţi în Tools/Autoprofile/Away şi folosiţi noul "XMMS song info".

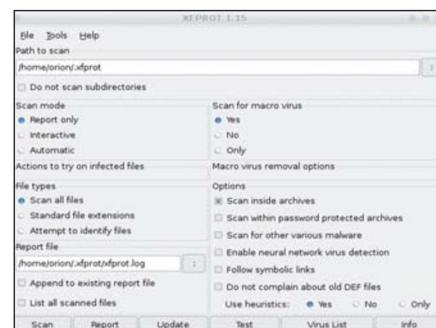
Antivirus cu GUI în Ubuntu

Tocmai ţi-ai reinstalat Ubuntu şi vrei un ativirus grafic cu care să îţi scanezi liniştit partiţiile Windows. Urmează paşii de mai jos:

Întâi ne upgradăm sistemul

```
sudo apt-get update
sudo apt-get upgrade
sudo apt-get install build-essential
sudo apt-get install libwww-perl
sudo apt-get install libgtk2.0-dev
sudo apt-get install checkinstall
```

Copiaţi fişierul .DEB al aplicaţiei F-Prot de la adresa **http://www.f-prot.com/products/home_use/linux/** şi interfaţa grafică pentru F-



Prot de la **http://web.tiscali.it/sharp/xfprot/**. Salvaţi ambele fişiere într-un director ~/temp.

```
cd ~/temp
sudo dpkg -i  fp-linux-ws.deb
```

Iar acum să instalăm GUI-ul

```
cd ~/temp
tar zxvf xfprot-1.15.tar.gz
cd xfprot-1.15
./configure –with-gtk2 –with-sudo –autodetect –without-debug –with-install-dir=/usr
make
sudo checkinstall
sudo dpkg -i xfprot-1.15_1.15-1_i386.deb
```

Să adăugăm aplicaţia în meniul ei din Gnome:

```
smeg
```

Alege "System tools" şi apasă pe "New Entry" Completează câmpurile astfel:

Name: F-Prot
Comment: Anti-Virus Application
Command: xfprot
Icon: /usr/local/xfprot/icons/antivirus-48x48.png

Apasă pe OK. Acum vei putea să updatezi definiţiile F-Prot şi să scanezi sistemul.

Autoplay pentru CD-uri şi DVD-uri

Dacă mai înainte am văzut cum să scăpăm de autoplay, să vedem acum cum putem reda automat filme la inserarea

CD-ului în unitate. Navighează în System --> Preferences --> Removable Drives and Media. În



tab-ul "Multimedia", în cazul CD-urilor audio, adaugă linia

xmms -p /media/cdrom

În cazul DVD-urilor video, adaugă linia
wxvlc dvd:///dev/dvd

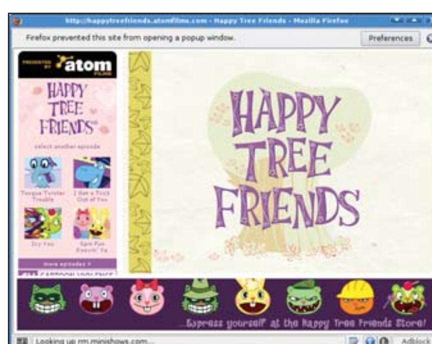
E-mail-ul sistem în



Acesta este un tip mai mult pentru administratori, dar poate fi folositor şi pentru home-useri. Dacă vrei să găseşti zilnic în inbox e-mail-ul trimis de sistemul de operare şi foloseşti Thunderbird, fă următoarele:

Crează un director "System" în subfolderele "Local Folders/Inbox". Închide Thunderbird şi navighează în ~/.mozilla-thunderbird/xxxx.default/Mail/Local\Folders/Inbox.sbd/ unde vei găsi un fişier gol numit "System". Şterge-l şi în locul lui adaugă un symlink spre /var/mail/nume_utilizator.

```
cd /home/cypress/.mozilla-thunderbird/xxxx.default/Mail/Local\Folders/Inbox.sbd/
rm System
ln -s /var/mail/cypress System
```



Rezolvă problema sunetului în animaţiile Flash

Nu ştiu dacă aţi observat, dar pe unele distribuţii, sunetul din animaţiile Flash nu funcţionează sau funcţionează cu întârziere. O metodă simplă ar fi

```
sudo ln -s /usr/lib/libesd.so.0 /usr/lib/libesd.so.1
```

Înregistrează conversaţiile din SkyPe

Din ce în ce mai multă lume foloseşte SkyPe pentru a purta conversaţii audio prin Internet. În Linux le putem şi înregistra în format MP3 folosind metoda de mai jos:

```
sudo apt-get install vsound sox sox-dev lame build-essential
```

Acum vom copia şi instala programul care facilitează înregistrarea de convorbiri:

```
wget http://www.twistedlittlegnome.com/skype-rec-kraken.tar
tar xvf skype-rec-kraken.tar
cd skype-rec-kraken
make
```

Va trebui să modificăm câte ceva într-un fişier:

```
gedit skype-rec
```

Faceţi scroll până la linia "my $SKYPEREC" şi editaţi valoarea în

```
/home/nume-utilizator/skype-rec-kraken/libskype-rec.so
```

Modificaţi linia de mai sus în funcţie de locul în care aţi instalat programul. Linia "my



$SKYPE" trebuie să conţina comanda cu care vom porni SkyPe de acum, şi anume "./skype-recs". Reporniţi SkyPe folosind comanda aceasta, purtaţi o conversaţie audio cu cineva după care închideţi programul. Fişierul MP3 îl găsiţi în directorul în care aţi instalat programul (în cazul meu /home/cypress/skype-rec-kraken/numexyz.mp3)

Cutia de unelte web

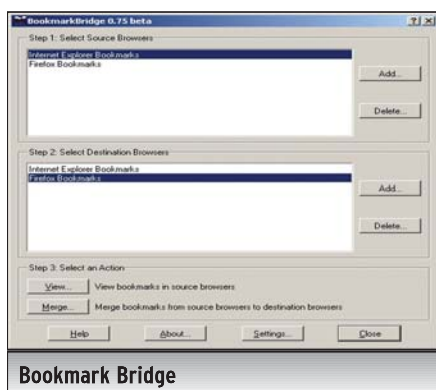
Aşa cum am promis în momentul începerii acestei serii de articole, ea este şi va fi dependentă de ceea ce doriţi voi să citiţi şi să aveţi la dispoziţie pe cd-ul revistei MyComputer. Astfel, propunerile voastre au o importanţă foarte mare şi vor fi puse, pe cât posibil, în practică. Articolul din acest număr este rezultatul unei astfel de propuneri venite din partea lui Laurenţiu, un cititor fidel al revistei MyComputer. El a dorit să găsească în revistă o "cutie de unelte" gratuite a celui ce navighează pe Web, cu alte cuvinte nişte softuri care să-i facă „surferului" viaţa mai uşoară şi mai sigură. Asta am încercat eu să ofer în rândurile care urmează. Bineînţeles că găseşti şi de această dată toate programele prezentate aici pe cd-ul revistei MyComputer. Dar să trecem peste introducere şi să „intrăm în pâine"!

Mozilla Firefox 1.5.0.1

Şi care este primul lucru de care ai nevoie în momentul în care te hotărăşti să navighezi pe Internet? Browserul, bineînţeles, care trebuie să fie unul cât mai stabil, mai rapid şi care să „înghită" cât mai puţine resurse posibil. La acest capitol, tot mai mulţi utilizatori împărtăşesc părerea că alegerea noastră ar trebui să fie Firefox, deja celebrul browser al fundaţiei Mozilla, în favoarea căruia tot mai multă lume renunţă la Internet Explorerul celor de la Microsoft. Nu voi spune mai multe, deoarece tot în numărul acesta vei găsi şi un test al browserelor gratuite de Web, unde vei afla mult mai multe detalii despre ultima versiune Firefox, pe care o găseşti,



Mozilla Firefox 1.5



Bookmark Bridge

bineînţeles, şi pe cd.

Bookmark Bridge 0.75 beta

Acum avem browser, dar este uşor de presupus că vom da peste situri care ne vor plăcea mult şi la care ne vom dori să revenim şi cu altă ocazie. Mai mult, există posibilitatea (de exemplu) să fi trecut de curând pe Firefox şi să ne dorim să avem şi aici bookmark-urile deja salvate în Internet Explorer. Aici intervine Bookmark Bridge, un program foarte rapid, care îţi permite să îţi sincronizezi cu un singur clic bookmark-urile din Internet Explorer cu cele din Firefox şi invers. Bookmark-urile pot fi sincronizate atât în totalitate, cât şi unul câte unul, în sensul că le poţi alege doar pe cele de care ai nevoie. Simplu şi eficient, fără nici un fel de efort, motiv pentru care ţi-l recomand.

Fresh Find 1.2

Nu ţi se întâmplă să te scoată din sărite ocazional faptul că, de câte ori ai nevoie de o simplă căutare pe Internet, eşti obligat să treci prin mai mulţi paşi de fiecare dată? Mă refer la eternele „deschide browser" – „scrie adresă motor căutare" – „scrie ce cauţi" – „vizualizează rezultate". Cum ar fi dacă ai putea ajunge direct la etapa de vizualizare a rezultatelor în motorul tău de căutare preferat, fără a mai trece şi prin celelalte trei? Plăcut, nu? Şi, în plus, ai economisi o mulţime de timp, cu care ai putea face cu totul altceva, probabil mult mai util. Exact asta îţi oferă Fresh Find – acces direct la şapte motoare de căutare dintre cele mai cunoscute, la care se adaugă dictionary.com şi Wikipedia. Creezi o scurtătură de taste din care să „chemi" bara de căutare şi gata! Următorul lucru pe care îl vei vedea în faţa ochilor vor fi rezultatele căutării tale pe motorul de căutare ales, afişate în browserul care este setat ca implicit pe calculatorul tău. Dar asta nu este tot. Dacă nu îţi convine nici unul dintre motoarele de căutare care vin cu programul, poţi să adaugi tu cu uşurinţă unul pe care îl „ai la inimă" mai mult. Pe lângă asta, programul mai dispune şi de un

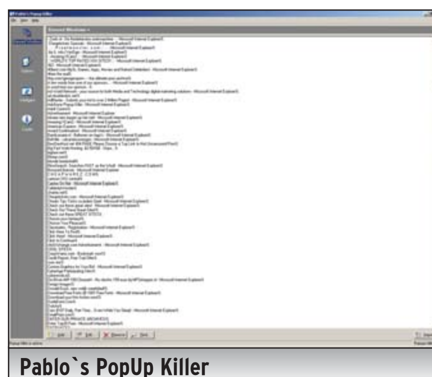


Fresh Finder

contor care te ţine în permanenţă la curent cu timpul pe care l-ai economisit datorită lui. Şi cu care probabil că mare lucru n-ai făcut, dar nu asta contează... e un soft util, care merită să fie încercat, ceea ce te şi invit să faci.

Pablo's Popup Killer

Acum am găsit tot ce ne trebuia, dar ce facem când, în momentul când navigăm mai uşor şi la modul cel mai plăcut, ne apare în faţă, în toată măreţia ei, o fereastră pop-up, care ne invită să jucăm la cine ştie ce cazino online sau să ne delectăm ochii cu cele mai „simpatice" situri porno. Şi toate astea gratuit!



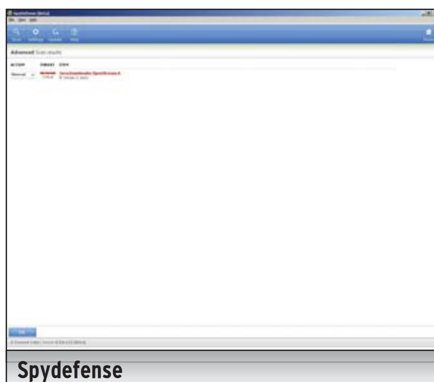
Pablo`s PopUp Killer

Lăsând gluma la o parte, fenomenul e extrem de enervant şi, din păcate, mult prea întâlnit pe Internet, mai ales în ultimii ani, de când publicitatea pe Web a început să ia amploare la modul foarte serios.

Cu toate acestea, poate tu nu vrei altceva decât să vezi liniştit numai situl pe care ai intrat, fără a fi deranjat. Aici intervine acest program gratuit, care opreşte apariţia acestui gen de ferestre enervante. El vine din start cu o listă destul de măricică de pop-up-uri pe care le cunoaşte deja, la care, însă, poţi să le adaugi tu pe cele cu care te întâlneşti, şi odată adăugate poţi fi sigur că data viitoare vor fi oprite înainte să apară în faţa ta şi să te scoată din nou din sărite. Programul poate fi setat să pornească odată cu Windows, precum şi să pornească la apăsarea unei scurtături de taste, lucru care s-ar putea dovedi util. Cu alte cuvinte, şi acesta face parte dintre recomandările mele pentru această "cutie de unelte".

Spydefense 0.9.8.122 beta

Şi dacă tot am ajuns la categoria lucrurilor enervante cu care te poţi alege de pe Internet, sunt absolut convins că nu odată te-ai ales cu nişte spyware extrem de simpatic şi de binevoitor de care

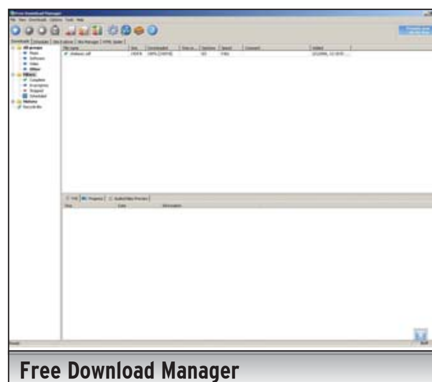


Spydefense

nu ai mai ştiut ce să mai faci ca să scapi. Există softuri de scanare şi eliminare a dăunătorilor de acest gen, dar ele costă nişte bani. Există însă şi Spydefense, un soft anti-spyware gratuit, care oferă, pe lângă programul în sine, actualizări (gratuite şi ele) la intervale regulate, precum şi suport tehnic gratuit. Pe lângă aceasta, programul are o viteză de scanare de-a dreptul excepţională pentru un program de genul acesta, precum şi câteva funcţii foarte utile. Mă refer la protecţia în timp real, posibilitatea de a se actualiza singur (ca să nu mai ai şi grija asta), de a programa scanări automate, dar şi de a introduce în carantină fişierele suspecte. În plus, ai posibilitatea de a vizualiza istoria scanărilor realizate de-a lungul timpului, funcţie care poate fi foarte utilă administratorilor de reţea. Toate acestea într-o interfaţă realizată extrem de simplu, astfel încât nici celui mai „novice" utilizator să nu-i fie greu să găsească exact ceea ce caută. Cu alte cuvinte, este vorba despre un program care oferă cam tot ce integrează alte programe care costă mulţi bani (sau poate chiar mai mult decât ele), dar absolut gratuit. Merită utilizat.

Free Download Manager 1.9

...este următorul la care am hotărât să mă opresc, dintr-un motiv extrem de simplu. Unul dintre lucrurile care mă enervează pe mine foarte tare în momentul în care descarc un fişier de pe un sit este faptul că depind de viteza la care îmi poate situl da acel fişier. Astfel că te trezeşti uneori în situaţia de a sta un secol după un fişier de câteva zeci de megaocteţi. Dar acest lucru nu se va întâmpla dacă foloseşti un manager de descărcări bun, categorie în care intră şi Free Download Manager. În primul rând că acesta oferă viteze net superioare la descărcarea fişierelor de pe orice server prin http, https sau ftp, căutând mai multe locuri unde este stocat



Free Download Manager

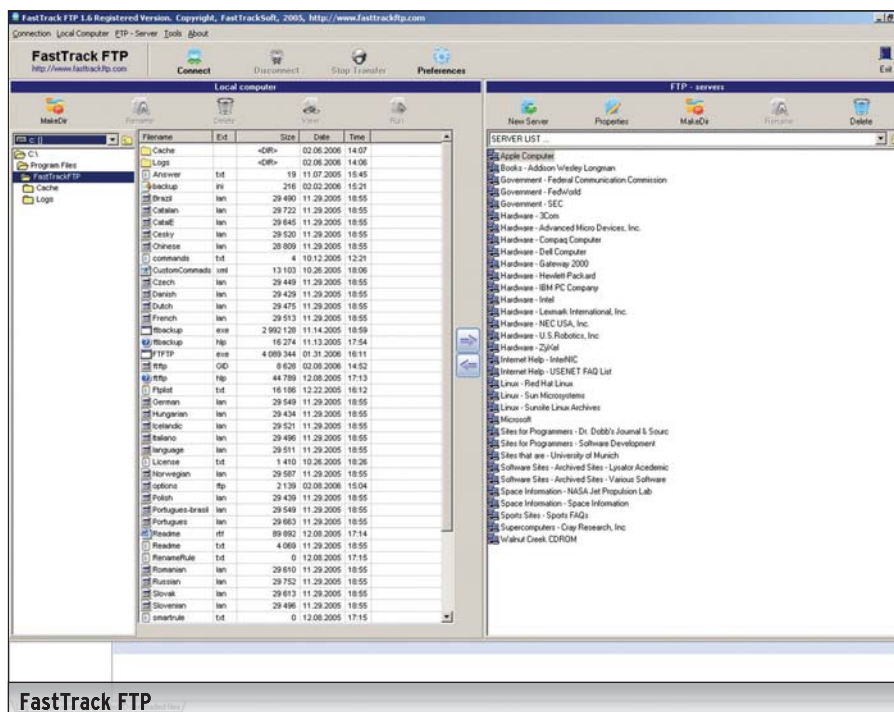
respectivul fişier şi descărcând din toate deodată. Programul nu descarcă niciodată întregul fişier, ci îl rupe în bucăţi, viteza crescând şi din acest motiv. În plus, nu trebuie să te îngrijorezi dacă „a căzut" conexiunea, pentru că descărcarea poate fi oricând reluată din locul de unde ai rămas în orice moment. Programul se integrează în mod automat cu Internet Explorer şi Opera şi poate fi setat din el şi consumul de trafic pe care îl admiţi pentru o anumită descărcare. Pe lângă asta, pot fi descărcate cu ajutorul său şi salvate inclusiv situri întregi, iar interfaţa este şi ea una extrem de simplă. Toate acestea sunt motive pentru care merită măcar încercat.



FastTrack FTP 1.6

Nu avea cum să lipsească un client de FTP, dar nu orice client, ci unul capabil să lucreze cu grupuri de fişiere şi care vă permite să schimbaţi atributele fişierelor stocate pe un FTP. Cu ajutorul editorului, fişierele pot fi editate direct pe server. Meniului principal îi pot fi adăugate comenzi personalizate, care pot fi grupate apoi, după mai multe criterii. Opţiunile legate de securitate sunt şi ele destul de generoase, iar programul poate transfera fişiere mari (peste 1 gigaoctet) şi suport pentru servere proxy şi firewall-uri. Există chiar posibilitatea de programare a anumitor funcţii, astfel încât programul să efectueze de unul singur anumite operaţiuni. Cu alte cuvinte, un program util, care merită utilizat.

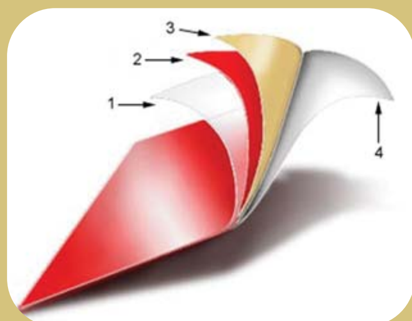
Acestea au fost propunerile de astăzi pentru o „cutie de unelte" Web, care să îţi facă navigarea pe Internet mai comodă şi mai sigură. În speranţa că ţi-au plăcut şi că le-ai găsit utile, aştept de la tine propuneri pentru "cutiile de unelte" pe care ai dori să le găseşti în numerele viitoare ale revistei MyComputer, la adresa de e-mail *bogdan@myc.ro* sau pe forumul MyComputer – www.myc.ro/forum.



FastTrack FTP



Remus Zoica
remus@myc.ro





Primii pași în Photoshop

Ce legătură are editarea imaginilor cu straturile din grădină?

Aparent nici una. Sigur, în grădină, dacă doreşti să culegi castraveţi, nu te vei îndrepta spre straturile cu roşii. La fel şi în editarea imaginilor, dacă avem mai multe elemente, vom avea mai multe straturi. Spre deosebire de desenul pe care îl realizezi pe foaie şi care este în final o compoziţie, în format digital lucrurile se schimbă. Aici ai la dispoziţie o infinitate de foi, cu o infinitate de niveluri de transparenţă. Conţinutul fiecărei foi, modul de suprapunere sau de combinare, este o chestiune limitată doar de imaginaţia ta. În Photoshop (la fel ca şi în viaţă), unul dintre cele mai importante aspecte este controlul. Avem două zone de interes: controlul elementelor şi controlul culorii. În continuare îţi voi prezenta funcţiile principale care îţi oferă controlul elementelor din imagine. Controlul culorii va rămâne ca subiect pentru un articol din numerele următoare.

Centrul de comandă al unui program de editare foto este această casetă în care sunt dispuse straturile imaginii, denumită "Layers Palette". De aici avem acces la toate elementele care intră în componenţa imaginii, chiar dacă ele ating un număr cuprins între 2 şi 999 (posibile în Photoshop CS2).

Utilizatorii începători au tendinţa de a neglija importanţa straturilor în procesul de editare. Este bine să ai fiecare element al imaginii izolat pe un strat aparte, în special dacă el va fi suprapus peste un alt element. Una dintre cele mai mari probleme de care te vei lovi dacă nu respecţi această regulă este reselectarea elementelor. Alt subiect care va fi dezbătut într-un articol din numărul următor.

Când a fost introdus modul de lucru pe straturi?

Imediat după ce s-a descoperit roata, în agricultură. În Photoshop a fost introdus începând de la versiunea 3.0. El a revoluţionat procesul de editare a imaginilor. Înainte, dacă un utilizator dorea să schimbe un simplu font din compoziţia pe care a realizat-o, se contura o problemă majoră. Acum, dacă doreşti să introduci text într-o imagine, el va fi plasat de la început pe un strat separat (nu se va „lipi" de celelalte elemente). Acest mod de lucru nu este valabil doar pentru textul creat, el funcţionează pentru orice elemente noi introduse în compoziţie. Astfel, toate elementele extrase din alte imagini vor fi introduse în imaginea curentă pe straturi separate. Începând de la versiunea 3.0 a programului au apărut compoziţiile complexe, studiourile şi-au format modele predefinite, iar formatul proprietar al fişierelor (*.psd) a început să primească o importanţă tot mai mare.

Piedici de care te vei lovi

Dacă ai neglijat caseta straturilor şi nu ai verificat care este selectat, te vei confrunta cu o serie de probleme. Vei remarca faptul că o parte din unelte nu funcţionează. De exemplu: încărcăm o nouă imagine în program folosind comanda [Ctrl+O]. Una din primele unelte pe care le găsim în bara de unelte, denumită [Move Tool],



Controlul straturilor

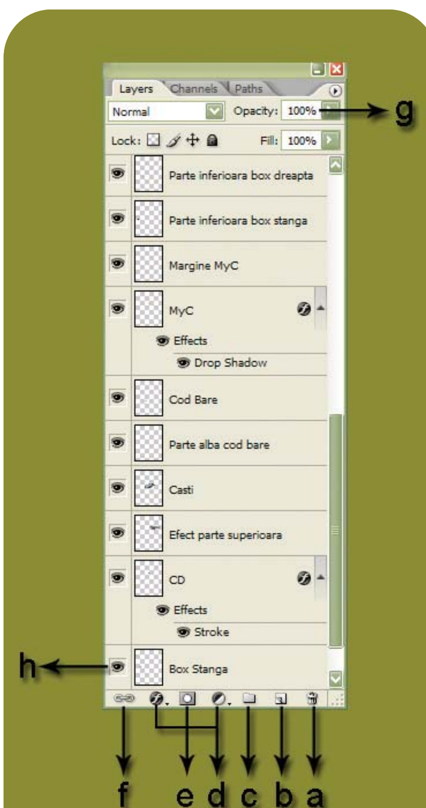
care schimbă poziţia diferitelor elemente din imagine, nu va funcţiona. Având selectată unealta, la fiecare clic efectuat vom primi mesajul: „Could not complete your request because the layer is locked". Mesajul este datorat faptului că stratul de fundal al imaginii are o poziţie fixă. Evident, această caracteristică poate fi înlăturată (clic dublu pe stratul denumit „Background"). Tot din această cauză s-ar putea să observi că radiera şterge cu albastru (sau cu orice culoare care este selectată pentru pensula de fundal). Deseori vei observa că unealta de clonare nu funcţionează. Poţi clona chiar şi pixelii de pe alt strat, dar atenţie la definirea sursei! Ţine minte, dacă ceva nu funcţionează corect, prima dată caută răspunsul în caseta straturilor!

Manipularea straturilor

Pentru mine, la început straturile au avut o importanţă scăzută în procesul de editare. Ştiam despre ele doar două caracteristici: posibilitatea de suprapunere şi cea de modificare a transparenţei. Cu timpul am aflat tot mai multe despre ele: posibilitatea de **transformare**, de combinare doar a anumitor pixeli (cei închişi la culoare, cei deschişi sau cei similari), de proiectare a umbrei, de combinare a culorilor după algoritmi foarte complecşi, de aplicare a filtrelor sau de mascare a anumitor zone. Cu cât am cunoscut mai multe operaţii care pot fi efectuate pe baza lor, cu atât mai multă importanţă le-am oferit.

Operaţiile de bază

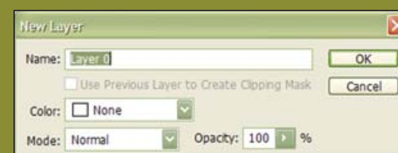
Cea mai importantă şi cea mai des folosită funcţie este cea de schimbare a poziţiei. Dacă avem trei straturi suprapuse, pe cel din mijloc îl vom aduce deasupra tuturor prin drag&drop (trage şi aruncă). Prin părţile transparente ale acestui strat vor fi vizibile părţile opace ale straturilor inferioare. Stratul activ, cel pe care se vor aplica modificările va fi marcat cu o culoare



a - ştergem straturi
b - generăm un strat nou
c - grupăm straturile
d - adăugăm efecte sau modificări generale
e - definim măşti
f - legăm straturile
g - modificăm nivelul de transparenţă
h - activăm sau dezactivăm vizibilitatea stratului



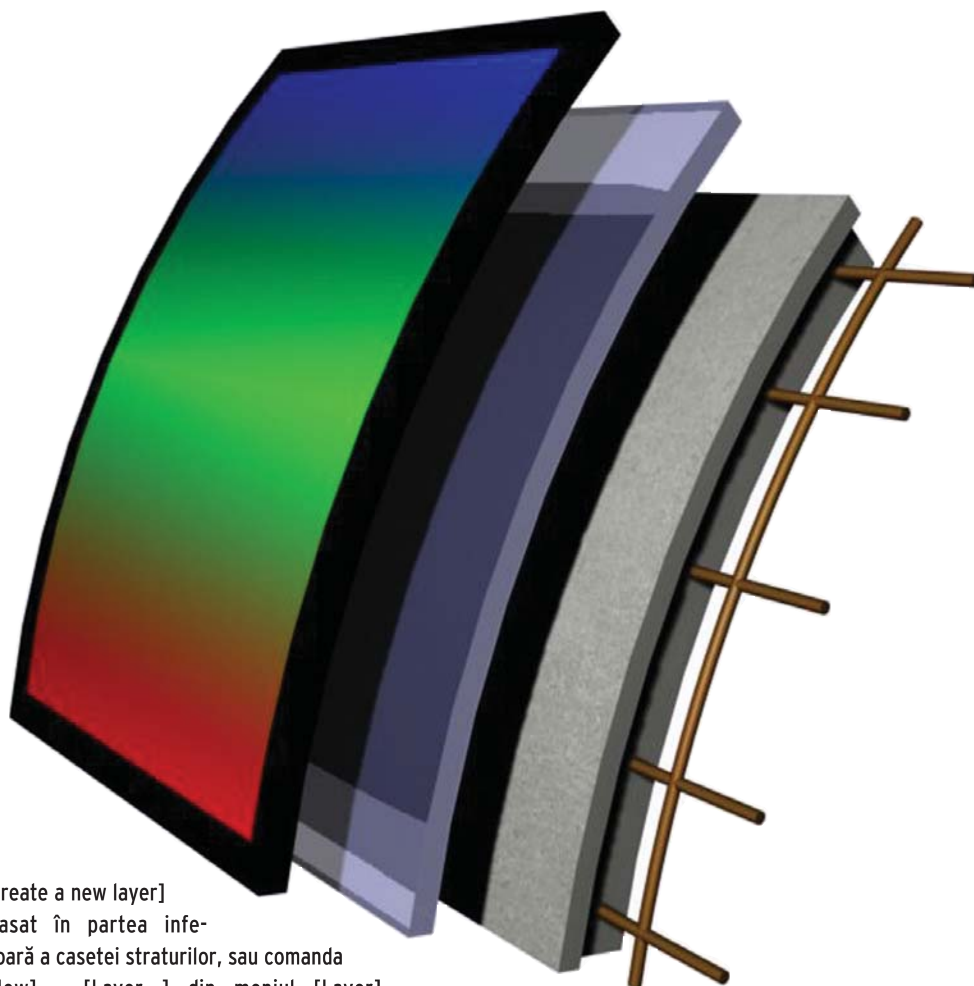
Mesajul de eroare pe care îl primim dacă stratul de fundal este selectat la folosirea uneltei [Move Tool]



Generarea unui nou strat, din meniul [Layer] - [New Layer...]

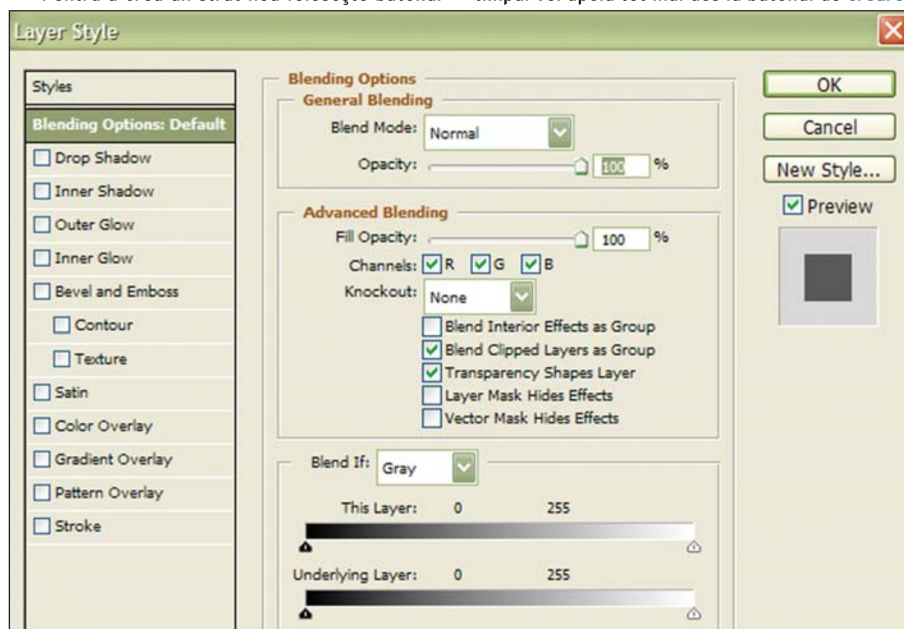
închisă în lista straturilor. Îl vei putea schimba printr-un simplu clic asupra altui nume din caseta straturilor. Cu a doua unealtă din bara de **unelte**, denumită [Move Tool], vei putea schimba poziţia conţinutului stratului activ. Având această unealtă selectată şi ţinând apăsată tasta [Ctrl] vei putea selecta stratul vizibil la poziţia curentă a mausului. Prin clic dreapta pe suprafaţa imaginii vei accesa un meniu care cuprinde toate straturile vizibile la acea poziţie a cursorului.

A doua funcţie ca importanţă este posibilitatea modificării nivelului de transparenţă a unui strat (punctul "g" din imagine). În partea inferioară a casetei straturilor avem un mic meniu. De aici putem şterge straturi (a), crea straturi noi (b), le putem grupa (c), adăuga efecte sau modificări generale (d), defini măşti (e) sau lega straturi (f). Fiecare strat este reprezentat de un dreptunghi în caseta [Layers Palette], care va avea în partea dreaptă dispus numele, iar în partea stângă iconul care-i marchează vizibilitatea (simbolul unui ochi – punctul "h" din imagine). Un clic pe suprafaţa acestuia va activa sau va dezactiva vizibilitaea lui, iar un clic dublu efectuat pe suprafaţa numelui ne oferă posibilitatea redenumirii acelui strat. Este foarte important ca într-o compoziţie în care avem multe straturi să le organizăm şi să le denumim corespunzător (**importanţa numelui o vei realiza în timp**).



Straturi noi

Pentru a crea un strat nou foloseşte butonul [Create a new layer] plasat în partea inferioară a casetei straturilor, sau comanda [New] – [Layer...] din meniul [Layer]. Straturile pot fi create automat, de fiecare dată când copiezi un element din altă imagine, când îl decupezi dintr-unul existent, când defineşti noi forme vectoriale sau chiar când introduci fragmente de text. Dacă te afli într-un proces de creare a unei compoziţii (nu de modificare), cu timpul vei apela tot mai des la butonul de **creare** a unui strat nou. Poţi duplica stratul curent prin drag&drop pe butonul [New Layer] sau prin accesarea comenzii [Duplicate Layer] din meniul vizibil la efectuarea unui clic dreapta pe suprafaţa stratului. Este indicat să lucrezi pe un strat nou de fiecare dată când foloseşti una dintre pensule, gradientul sau orice modificare neregulată asupra imaginii. După aplicarea lor, reselectarea va deveni o adevărată problemă.



Meniul [Layer] – [Layer Style] –„Blending Options ne oferă o serie de efecte pe care le putem aplica straturilor

Stratul de fundal

Acest strat are un statut special. El este 100% opac (depinzând totuşi de formatul de fişier în care este salvată imaginea) şi nu îşi poate schimba poziţia – nici în câmpul vizual al imaginii, nici în caseta straturilor. El va fi denumit implicit [Background], iar lacătul din partea dreaptă a numelui simbolizează faptul că nu poate fi mişcat. El nu poate fi redenumit, îşi poate schimba numele doar la o transformare într-un strat normal (prin clic dublu, [Layer] – [New] – „Layer From Background..."). Prezenţa lui nu este obligatorie în compoziţia pe care o realizezi, dar rezultatul final depinde de formatul în care vei salva fişierul.

Mai multă ordine

Cu cât imaginile tale vor conţine mai multe elemente, cu atât mai acută este nevoia de organizare a lor. De exemplu poţi crea un grup de straturi care cuprind textul din imagine, sau grupuri care conţin toate elementele învecinate. Numele sugestiv acordat straturilor şi organizarea lor corespunzătoare vor determina un flux de lucru cu randament maxim. Butonul de creare a unui grup nou este plasat în partea inferioară a casetei straturilor (în imagine punctul c). Organizarea are loc tot în stilul drag&drop. Un alt element vizual care ne ajută la organizare este posibilitatea de a colora simbolul lor din caseta straturilor. Ea se poate schimba prin accesarea comenzii [Layer Properties..], vizibilă la clic dreapta pe suprafaţa stratului din caseta [Layers Palette].

Straturi cu „stil"...

O serie de efecte care pot fi aplicate întregului strat sunt grupate într-un meniu special. Accesibile din meniul [Layer] – [Layer Style] –„Blending Options" sau prin clic dublu pe suprafaţa stratului din caseta [Layers Palette] sau din meniul [Windows] – [Styles], ele oferă mai multe metode ingenioase de combinare a pixelilor a două straturi suprapuse (sau de alterare a celui selectat). Poţi „arunca" umbre, defini un contur, impune texturi sau tot felul de efecte care modifică aspectul general al stratului. O altă casetă specială, plasată în partea superioara a ferestrei [Layers Palette] are un efect mai restrâns (c). Ea va avea efect doar dacă este folosită într-o imagine care conţine două sau mai multe straturi. Ea afectează doar straturile suprapuse, strict, doar modul de combinare a pixelilor acestora. Faptul pentru care această casetă este des evitată de utilizatorii începători este legată de numele dat modurilor de combinare. Dezvoltatorii programului au păstrat de-a lungul timpului denumirile matematice date iniţial, de exemplu: „Multiply", „Difference", „Linear Dodge" sau „Exclusion". Cel mai uşor mod prin care poţi înţelege aceste funcţii este experimentarea: creează un nou document cu două straturi diferite de fundal, pe cel superior plasează un dreptunghi folosind unealta [Rectangular Marquee Tool] şi umple-l cu o anumită culoare (diferită de alb sau negru). Umple stratul din mijloc cu altă culoare (şi aceasta diferită de alb sau negru). Selectează stratul superior, schimbă modul de combinare de la săgeţile direcţionale. În acest fel vei urmări modul lor de funcţionare .

Formele la îndemâna oricui...

Dacă păstrezi fiecare element pe un strat separat, vei benefcia de un control mai mare asupra rezultatului. Selectând stratul vei reselecta elementul, iar apăsând combinaţia de taste [Ctrl] + [T] vei accesa modulul special de transformare (comanda poate fi accesată şi din meniul [Edit] – [Transform]). Poţi efectua transformari atât selecţiilor, cât şi întregilor straturi. Un chenar special va încadra zona de interes. Cu mausul vei putea înlătura colţurile casetei pentru a modifica forma. Tastele [Shift] şi [Ctrl] au rolul de a regla modul de transformare: proporţional sau iregulat. Poţi accesa un meniu special prin clic dreapta pe suprafaţa care se doreşte a fi transformată. De aici poţi selecta câteva moduri de transformare predefinite.

Imaginea finală

Straturi, straturi şi iar straturi, dar ştim că o imagine încărcată pe web, un poster, un tablou, sau o fotografie conţine doar stratul vizibil. Unde au dispărut celelalte?

Modul de lucru pe straturi este util doar la crearea şi la editarea imaginilor. Dacă eşti mulţumit de rezultatul vizibil vei aplatiza imaginea aruncând toate informaţiile care nu mai sunt necesare. Comanda [Flatten Image] este accesibilă din meniul care apare la apăsarea triunghiului din partea superioară dreaptă a casetei [Layers Palette]. Ea are rolul de a combina toate straturile din imagine într-unul singur. Ultimul pas este salvarea imaginii în formatul dorit. Există un număr mare de formate de fişiere pentru imagini, fiecare cu avantajele şi dezavantajele lor. Dintre acestea, formatul .psd, proprietar firmei Adobe, va conserva informaţiile legate de straturi. Dacă vrei să te întorci altă dată şi să continui editarea imaginii este bine să o salvezi în acest format, fără să o aplatizezi. Dacă nu, poţi folosi formatul .JPG sau TIFF (fiecare format are avantajele şi dezavantajele sale).

La majoritatea formatelor (excluzând .psd), aplatizarea se va realiza automat la salvare.

Să nu uităm, practica va întări în timp cunoştinţele pe care le-ai asimilat în acest articol. Acestea fiind spuse eu îţi doresc cât mai mult control în Photoshop şi în viaţa de zi cu zi!

Concluzii

1) Dacă ai mai multe elemente îţi vor trebui mai multe straturi.

2) Denumirea şi gruparea sunt importante pentru a putea controla uşor rezultatul.

3) Modificăm formele prin [Ctrl]+[T].

4) Aplicăm stiluri din meniul [Layer] – [Layer Style].

5) Obţinem imaginea finală prin aplatizare cu comanda [Flatten Image].



Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

De la lansarea versiunii anterioare a programului Flash, şi anume Flash MX 2004, şi până la apariţia pe piaţă a ultimului „Flash" trecuseră aproape doi ani, ceva mai mult decât ciclul de aproximativ un an şi jumătate, care reprezintă frecvenţa apariţiilor cu care ne-a obişnuit Macromedia, devenită între timp proprietate a companiei Adobe Systems Incorporated.

Se pare că această „problemă" s-a datorat faptului că Flash MX 2004 a avut numeroase inconveniente, iar inginerii de la Macromedia s-au străduit să lucreze în continuare la acea versiune pentru a o face cât mai competitivă. Însă categoric acest obiectiv nu s-a realizat în totalitate, utilizatorii Flash MX 2004 plângându-se şi acum de anumite bug-uri.

Dată fiind această situaţie, s-a acordat o perioadă „de graţie" în care dezvoltatorii programului au putut să constate cum interacţionează utilizatorii cu interfaţa. Aşadar, pe lângă îmbunătăţirile despre care voi vorbi în continuare, Macromedia a avut grijă să nu repete greşelile trecutului, iar utilizatorii să se acomodeze cât mai curând cu noua versiune. Şi s-a pregătit în acest sens în primul rând prin promovarea agresivă a produsului, prezentând din timp detalii şi noi facilităţi pe care le va include programul.

S-a început cu o prezentare video în Asia, în care Colin Moock a dezvăluit nucleul şi îmbunătăţirile aduse, adepţii programului din întreaga lume putând discuta în detaliu despre noul Flash înainte ca acesta să fie disponibil pe piaţă.

Cât se pune „la bătaie"...

Deşi în general acest capitol se lasă la sfârşit, este bine ca iubitorii acestui program sau viitorii adepţi să ştie la ce să se aştepte în materie de „buget". Versiunea „Basic" costă 399 USD, sau este gratuită dacă dispui de Flash MX 2004 cu licenţă şi doreşti să realizezi actualizarea programului. Versiunea „Professional", care se adresează „profesioniştilor" sau celor care doresc să genereze capodopere şi nu se mulţumesc cu „mai puţin", costă 699 USD, sau 299 USD dacă dispui de Flash MX 2004 şi vrei să actualizezi programul. Ar fi de menţionat şi faptul că pentru 999 USD poţi să achiziţionezi toată suita „Studio 8" (Dreamweaver, Flash Professional, Fireworks, Contribute şi FlashPaper) sau dacă ai cumpărat Studio MX 2004, 399 USD vor fi suficienţi pentru a pune mâna pe ultimul „studio". Oricum, fiecare dintre noi ne cunoaştem bugetul şi ceea ce dorim să realizăm. Pentru teste sau doar pentru învăţare îţi recomand varianta de încercare pentru 30 de zile (pe care o găseşti şi pe CD-ul revistei) sau, cel mult, versiunea „Basic" a programului. Dacă eşti designer sau dezvoltator cu o oarecare experienţă, şi creezi pagini Web sau jocuri pentru alţii, cu siguranţă versiunea „Professional" nu trebuie să lipsească din colecţia ta.





h 8 Professional

design şi animaţie

ntru profesionişti

Tipuri de fişiere şi interfaţă

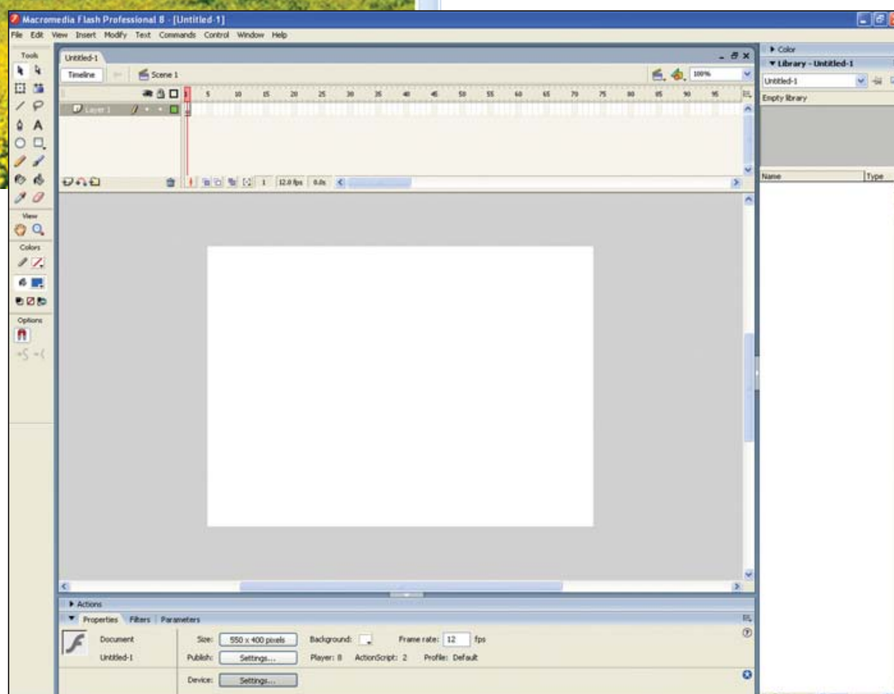
Fiindcă suntem la rubrica „Practic", ar fi binevenită o scurtă recapitulare înainte de a trece la analiza noilor facilităţi incluse în program. După cum majoritatea dintre voi probabil ştiu, atunci când lucrăm cu Flash, există patru tipuri de fişiere în diferite formate. Iar cel mai popular pentru dezvoltator este fişierul sursă, .fla. Acesta poate fi editat/modificat, şi este bine ca în general să realizezi copii de siguranţă pentru a preveni situaţiile neprevăzute (modificări accidentale, blocări ale programului etc.). Din acest tip de fişiere, programul îţi permite să generezi alte trei. Fişierul .swf, este formatul final, compresat, care poate fi publicat pe un sit. Odată cu crearea acestui fişier, în mod implicit se generează şi un fişier .html, care conţine fişierul .swf.

Nu în ultimul rând, ai posibilitatea de a importa în program fişiere video, care pot fi editate şi salvate în format .flv (Flash Video). O facilitate nouă a suitei este Flash Video Encoder, un program de sine stătător care oferă opţiuni avansate de editare video. Programul s-a instalat foarte rapid pe un PC dotat cu un procesor la 3 GHz şi 512 Mb RAM, şi ocupă aproximativ 180 Mb spaţiu pe hard disc (plus 7 Mb – Flash Video Encoder). Interfaţa nu este cu mult schimbată, avem aceeaşi poziţionare a principalelor panouri, care pot fi mutate şi aranjate după bunul plac.

Este aproape de prisos să menţionez că un dezvoltator serios care lucrează cu acest program, are nevoie de un monitor cu display de minim19 ţoli sau chiar două monitoare, pentru a nu fi incomodat de înghesuiala care se generează la crearea unei animaţii complexe. Se obişnuieşte de asemenea ca odată ce a fost personalizată, interfaţa să fie salvată pentru a se putea apela ulterior la aceasta. Poţi să realizezi acest lucru de la meniul [Window] – [Workspace Layout] – „Save Current...".

Caseta cu instrumente

Aceia dintre voi care vor dori să creeze animaţii mai complexe, vor fi nevoiţi să înveţe să folosească foarte bine intrumentele pentru desenat, care se găsesc în caseta din partea stângă. Există astfel trei tipuri de unelte: pentru contur, pentru conţinut şi de modificare (a



Interfaţa programului nu diferă cu mult faţă de cea a versiunii anterioare, amănuntele fiind cele care fac diferenţa

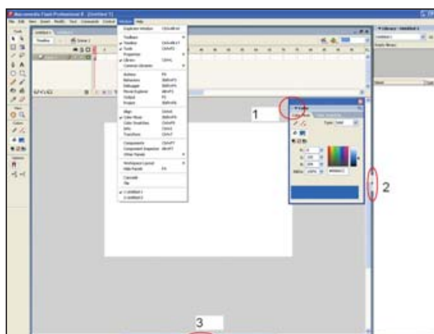


Personalizarea interfeţei

De curând am fost întrebat de un prieten care sunt modalităţile prin care ar putea câştiga cât mai mult spaţiu pentru a lucra cu linia timpului şi cu scena de editare.

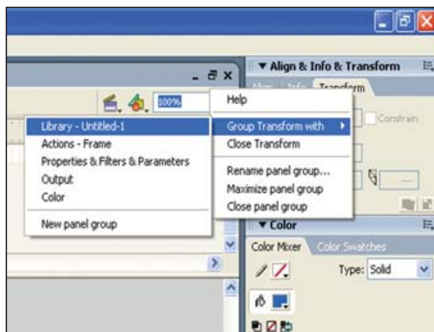
Primul sfat a fost să treacă de la monitorul de 14 ţoli la cel de 19... Însă dacă acest lucru nu este posibil, există câteva „trucuri" care-ţi permit să aeriseşti puţin interfaţa. În primul rând poţi jongla cu panourile şi le poţi aranja după bunul plac, având posibilitatea ca prin intermediul săgeţilor să elimini total panourile din dreapta şi caseta cu proprietăţi, sau, mai simplu, prin simpla apăsare a tastei [F4], va rămâne doar linia timpului şi scena de editare a conţinutului.

O facilitate nouă pe care o oferă Flash 8 este posibilitatea de grupare a panourilor în casete cu tab-uri (după modelul browserelor).



Personalizarea interfeţei este un pas important. Panourile pot fi desprinse (1) sau spaţiile în care acestea sunt plasate, pot fi restrânse (2,3); iar prin simpla apăsare a tastei F4 va rămâne doar linia timpului şi scena de editare a conţinutului

formelor sau culorilor). E de prisos să spun că buna cunoaştere a instrumentelor pentru desenat nu va fi suficientă pentru ca tu să devii un bun desenator. Talentul „face meciul" cum se spune mai nou, iar dacă nu ai fost înzestrat din acest punct de vedere, poate va trebui să te orientezi către partea mai puţin artistică a programului...



Gruparea panourilor este o acţiune care te poate ajuta la pregătirea unui mod de lucru organizat

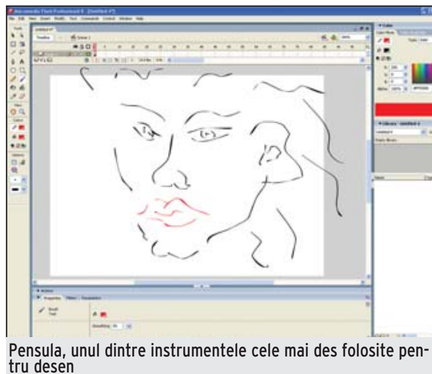
Stiloul (P)

Desenarea contururilor cu ajutorul stiloului poate fi o operaţiune destul de complicată mai ales dacă nu ai mai lucrat cu acest instrument în alte programe. Dacă efectuezi un clic pe al şaptelea element din casetă (sau scurtătura din taste [P]) vei selecta stiloul. Desenarea cu acest instrument presupune crearea unor puncte vectoriale, care se pot uni printr-o linie dreaptă sau una curbă, în funcţie de ceea ce doreşti să realizezi. Va trebui să exersezi câteva ore bune pentru a înţelege exact modul de funcţionare al stiloului.

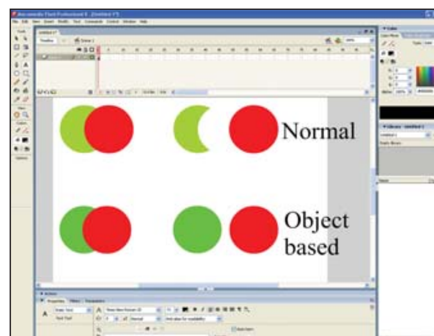
Creionul (Y)

Al 11-lea element, ce poate fi accesat şi din scurtătura de taste [Y], creionul va fi unul dintre instrumentele cu care vei lucra probabil cel mai mult. Este cea mai „tradiţională" unealtă pentru desenat, şi doar lipsa talentului te poate împiedica să devii un al doilea Picasso! Având selectat creionul, la subsolul casetei cu instrumente se află două opţiuni, una denumită „Object Drawing [J]" şi una pentru stilul sau fineţea contururilor. Prima dintre acestea este o opţiune nouă în Flash, ce îţi permite atunci când e selectată să suprapui două elemente, care atunci când sunt despărţite, rămân intacte. Cea de-a doua se referă la gradul de fineţe al conturului, care poate fi pătrăţos, rotunjit sau normal.

În partea de jos a paginii, din caseta cu proprietăţi, poţi să selectezi grosimea liniei, culoarea sau tipul, care poate fi personalizat („Custom"). Tot aici găseşti trei noi opţiuni. „Stroke hinting" – odată bifată, această opţiune e folositoare atunci când vrei să creezi grafice sau tabele de prezentare şi nu doreşti ca acestea să apară înceţoşate. „Cap" şi „Join" se referă la stilul în care se termină o linie („rotunjit" sau



Pensula, unul dintre instrumentele cele mai des folosite pentru desen



„Object Based Drawing" – este o facilitate nouă care îţi permite să desenezi două forme de aceeaşi culoare suprapuse, care, odată desprinse, îşi vor păstra forma iniţială

„drept"), precum şi la modul în care se unesc două linii („ascuţit", „rotunjit" sau „drept").

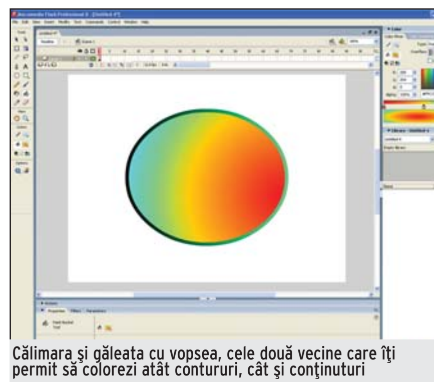
Pensula (B)

Lângă creion se găseşte pensula, care e relativ similară, cu menţiunea că foloseşte pentru desenare culoarea de conţinut şi nu cea de contur, precum în cazul creionului. Nu ai prea multe opţiuni pentru acest instrument, poţi să alegi culoarea, forma şi dimensiunea pensulei pentru a desena ceea ce ţi-ai propus.

Pentru contur, mai ai la dispoziţie linia [N], iar pentru contur şi conţinut, cercul [O] şi pătratul [R].

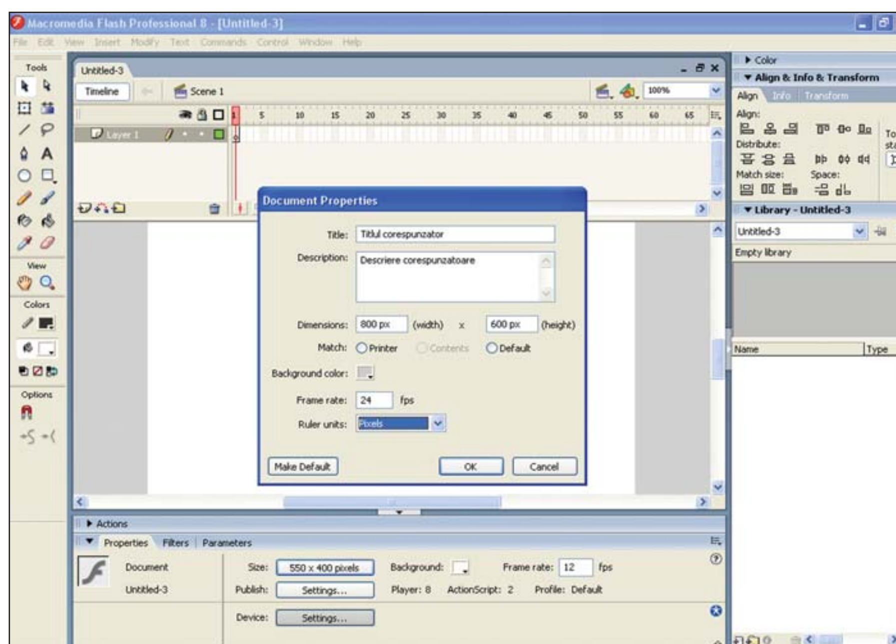
Atunci când doreşti să colorezi contururi sau să umpli conţinuturi, cele două vecine, călimara [S] şi găleata cu vopsea [K], îţi stau la dispoziţie.

Elementele de modificare a formelor sau culorilor sunt instrumentul de selectare [V] şi subselectare [A], instrumentul de transformare liberă [Q], instrumentul de transformare a gradientelor [F], lasoul [L], pipeta [I] şi radiera [E]. Nu am să insist asupra lor, în primul rând din lipsa spaţiului, însă cu siguranţă le cunoşti, şi tot ce ai de făcut este să exersezi cu fiecare în parte, până te vei obişnui cu modul de lucru specific acestora.

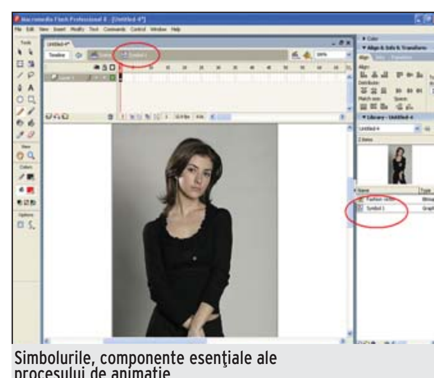


Călimara şi găleata cu vopsea, cele două vecine care îţi permit să colorezi atât contururi, cât şi conţinuturi

macromedia FLASH Professional 8



Proprietățile documentului și noile facilități pentru indexarea în motoarele de căutare


Simbolurile, componente esențiale ale procesului de animație

Proprietățile documentului

E o practică bună și necesară aceea ca înainte de a începe să lucrezi la un proiect să stabilești proprietățile documentului ([Ctrl] + [J]). Primele două opțiuni sunt noi în Flash și îți dau posibilitatea de a genera un titlu și o descriere corespunzătoare fișierului .swf , metadate, astfel că motoarele de căutare vor ține cont de acest titlu și această descriere atunci când vor indexa pagina. În rest, opțiunile cu care suntem obișnuiți: dimensiunile în pixeli, culoarea fundalului, rata cadrelor pe secundă etc.

***Observație** – Rata cadrelor pe secundă (fps) trebuie stabilită cu atenție, în funcție de target-ul căruia i se adresează proiectul. O rată a fps-urilor mai mare necesită putere de procesare pe măsură, iar utilizatorii cu PC-uri mai puțin performante vor avea de „suferit”.

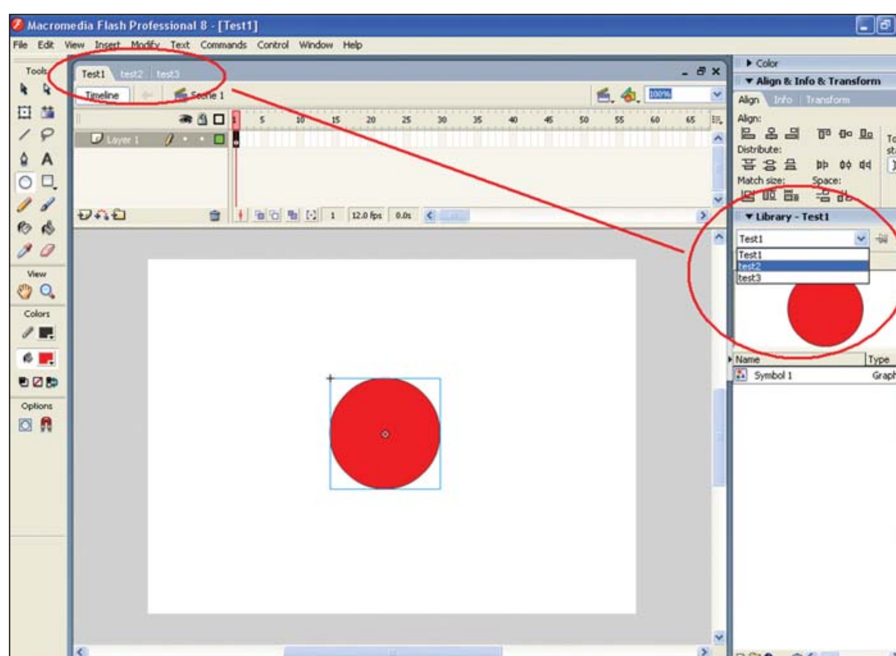
Crearea simbolurilor

Simbolurile în Flash sunt „miezul” procesului de creare a animațiilor, chestiuni elementare, precum tabla înmulțirii în matematică. Dacă nu sunt tratate ca atare și înțelese, vei întâmpina probleme serioase atunci când vei crea animații. În esență, un simbol reprezintă un container în care se păstrează ceva (grafic, buton, animație). Simbolurile create, împreună cu alte elemente gen fișiere audio sau video importate, sunt păstrate în „bibliotecă”, care poate fi accesată prin intermediul scurtărurii din taste [Ctrl] + [L]. În partea stângă jos a acestui panou, se găsește iconul de creare a unui simbol nou. Poți să alegi una dintre cele trei variante, „Movie clip”, „Button”, „Graphic” și, bineînțeles să dai un nume simbolului creat.

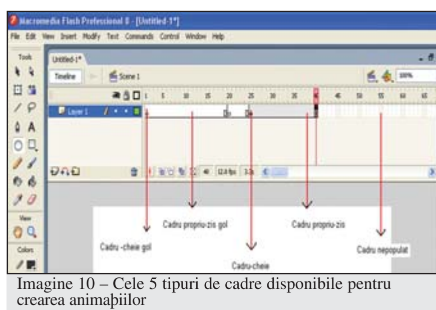
Nu e o regulă ca prima dată să creezi containerul și apoi să plasezi conținut în el. Poți să generezi conținutul în spațiul de lucru și să-l transformi apoi în simbol apăsând tasta [F8].

Când iei un simbol din bibliotecă și îl plasezi în spațiul de lucru, elementul respectiv devine o „instanță” a simbolului. Există multe avantaje ale faptului de a lucra cu simboluri. Poate cel mai important e că indiferent câte instanțe ale unui simbol ai copia în spațiul de lucru, dimensiunea finală a .swf-ului va fi relativ aceeași. Dacă în schimb ai desena 10 imagini identice, programul le va interpreta ca și forme distincte, și va aduna dimensiunile tuturor imaginilor pentru mărimea finală a documentului. O instanță a unui simbol nu este altceva decât calea către simbolul respectiv.

Următorul lucru important pe care trebuie să-l înțelegi este modificarea simbolurilor și a instanțelor. Simbolurile pot fi modificate atât la locul lor (în bibliotecă), cât și în spațiul de lucru. Diferența dintre acestea două e că atunci când modifici un simbol în spațiul de lucru, ai o viziune mai bună în relație cu celelalte elemente din scenă. Trebuie de asemenea să ții cont de faptul



Modul de lucru cu bibliotecile de simboluri. În mod implicit, simpla selectare a unuia dintre documente va duce la selectarea automată a librăriei corespunzătoare



Imagine 10 – Cele 5 tipuri de cadre disponibile pentru crearea animaþiilor

că atunci când modifici un simbol în bibliotecă şi aveai mai multe instanţe ale acestuia în spaţiul de lucru, toate aceste instanţe vor suferi modificările aplicate simbolului original.

O facilitate nouă în Flash 8 este modul de lucru cu bibliotecile. Dacă lucrezi cu mai multe fişiere .fla, nu va trebui să fii tot timpul vigilent şi să verfici cărui document îi corespunde o bibliotecă cu simboluri. În mod implicit, simpla selectare a unuia dintre documente va duce la selectarea automată a librăriei corespunzătoare. Dacă însă vrei ca o bibliotecă să rămână selectată chiar dacă treci de la un document la altul, este suficient să apeşi iconul „Pin current library" din panoul „Library"

Un sfat de care ar trebui să ţii cont, este de a denumi corespunzător şi de a-ţi organiza simbolurile în directoare. Pentru început acest lucru nu pare esenţial, însă, crede-mă, când vei ajunge să lucrezi cu zeci sau sute de simboluri, vei avea mari dureri de cap dacă va fi debandadă la tine în bibliotecă!

Linia timpului

Acest element este partea de dincolo de scenă, motorul care pune în mişcare simbolurile din spaţiul de lucru.

Probabil ştii că orice animaţie este alcătuită dintr-o succesiune de cadre. În televiziune de exemplu, se foloseşte un număr variabil de cadre pe secundă (între 20 şi 25).

Redarea unei animaţii este strâns legată de numărul fps (frames per second). Cu cât numărul este mai mare, cu atât animaţia este mai fluentă, însă cu atât este mai mare şi necesarul de resurse hardware.

Cadrele în Flash sunt reprezentate nişte dreptunghiuri orientate vertical şi numerotate din 5 în 5, şi poţi să le compari cu nişte coli de hârtie. Pe fiecare coală este desenată o secvenţă, iar programul redă această succesiune de secvenţe la numărul stabilit de cadre pe secundă, pentru a genera animaţia finală.

Cadrele propriu-zise pot fi folosite şi pentru a introduce pauze în animaţie. De exemplu, dacă ai un film cu o rată a cadrelor de 24/s, şi doreşti o pauză de 3 secunde, va trebui să laşi neutilizate 72 de cadre.

Realizatorii programului au setat o valoare predefinită a numărului de c/s, şi anume 12, însă am văzut că aceasta poate fi modificată din proprietăţile documentului.

Tipuri de cadre

Un alt ABC al Flash-ului este înţelegerea tipurilor de cadre şi situaţiile în care se folosesc acestea.

1. *cadrele nepopulate* – sunt cele începând cu numărul 2 în interfaţa implicită a liniei timpului şi care, de fapt, nici nu sunt cadre propriu-zise ci doar spaţiu gol.

2. *cadrele propriu-zise goale* – sunt reprezentate de un dreptunghi alb şi sunt „goale" deoarece nu conţin nimic (spaţiul de lucru corespunzător acelui moment în timp este gol).

3. *cadrele propriu-zise* – sunt reprezentate de un dreptunghi gri, ceea ce înseamnă că în spaţiul de lucru există conţinut.

4. *cadrele cheie goale* – sunt reprezentate de un dreptunghi alb având un cerc alb la bază; diferenţa dintre cadrele cheie şi cele simple constă în faptul că primele reprezintă o modificare semnificativă în procesul de animaţie (sună cam ciudat însă vei înţelege mai bine când vom vedea ce înseamnă practic acest lucru). Ele sunt „goale" deoarece nu conţin nimic (spaţiul de lucru corespunzător acelui moment în timp este gol).

5. *cadrele cheie propriu-zise* – sunt reprezentate de un dreptunghi gri având un cerc negru la bază; aceasta înseamnă că în spaţiul de lucru există conţinut. (imagine10)

În numărul viitor al revistei vom trece de la chestiile mai teoretice la cele practice, şi vom realiza împreună animaţii cu care să sperăm căţi vei impresiona colegii sau vecinii...

Macromedia Flash 8 Professional vs Basic

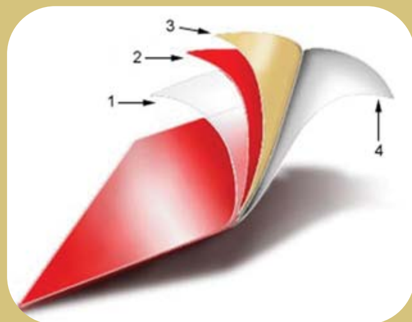
	Professional 8	Basic 8
Expresivitate		
Filtre (Efecte grafice)	✔	
Moduri de combinare	✔	
Control avansat al optiunii "ease" pentru animatie	✔	
ActionScript 2.0	✔	✔
Modul de desenare bazat pe obiect	✔	✔
Motorul de randare al textului FlashType	✔	✔
Sabloane	✔	✔
Suport PDF si EPS (Adobe Illustrator 10)	✔	✔
Componente Data	✔	
Componente UI	✔	✔
Mobilitate		
Publicare în Flash Lite	✔	
Emulator interactiv al unui dispozitiv mobil	✔	
Sabloane pentru mobil	✔	
Playere externe	✔	
Suport pentru tonuri de apel MIDI	✔	
Video		
Video integrat	✔	✔
Video extern	✔	
Flux de lucru avansat în importarea fisierelor video	✔	
Componente video avansate	✔	
Flash Video Encoder	✔	
Plugin Flash Video Exporter Plugin pentru Quicktime	✔	
Optiuni avansate de codare	✔	
Puncte "Cue" integrate pentru fisierele FLV	✔	
Suport "Alpha Channel"	✔	
Alte optiuni		
Asistent pentru scriptare	✔	✔
Biblioteca avansata	✔	✔
Corector si cautare/înlocuire	✔	✔
Componente video avansate	✔	
Ecranul pentru proiect	✔	







Remus Zoica
remus@myc.ro





Formate de fişiere pentru imagini

Modalitatea în care stocăm datele nu ar trebui să afecteze conţinutul. Cel puţin teoretic. În realitate, când pleci la cumpărături nu contează cu ce umpli plasele. Dar, dacă plasa este prea mică, vei constata că roşiile s-au transformat în suc, laptele s-a făcut praf şi prăjiturile s-au turtit aşa de tare încât va trebui să le mănânci cu linguriţa. Ca să eviţi astfel de situaţii neplăcute va trebui să te gândeşti bine înainte ce plase vei lua cu tine. Şi în lumea digitală lucrurile stau la fel. Raportul dintre calitate şi spaţiu ocupat pe disc se menţine. Cu cât doreşti să fie mai clară imaginea, cu atât mai multe informaţii legate de pixeli va trebui să stochezi pe disc.

De ce este spaţiul ocupat pe disc o problemă?

Pentru o imagine pe care o tipăreşti şi o ştergi nu este important. Dar, dacă ne gândim la cantitatea uriaşă de imagini care circulă prin Internet sau la memoriile mici ale aparatelor foto digitale, vom observa diferenţa. Există un număr mare de algoritmi care promit să ne spună multe informaţii în puţine cuvinte sau, mai direct, să sacrifice acele date, care după părerea autorilor au cea mai mică importanţă. Din acest motiv au apărut o sumedenie de formate de fişiere, fiecare cu avantajele lor. Din păcate, încă nu a fost dezvoltat unul care să fie cel mai bun din toate punctele de vedere. În luna august a anului trecut am început un articol pe această temă, a comparării formatelor de fişiere, am prezentat mai mult structura imaginilor raster, dimensiunea pe monitor şi dimensiunea pe foaie. În continuare, în acest articol voi încerca să îţi prezint avantajele şi dezavantajele celor mai populare formate de fişiere pentru stocarea imaginilor. Pe viitor voi pregăti un alt articol legat de fişierele video, de formatele şi de codecurile cele mai populare.

Cum se realizează compresia imaginilor?

Pentru a diminua puţin din dezavantajul folosirii imaginilor raster au fost introduse multe modalităţi de compresie (cu sau fără pierderi de calitate). O serie de formule matematice au fost dezvoltate pentru a micşora dimensiunea unei imagini (spaţiul ocupat pe disc). De exemplu, dacă într-un colţ al imaginii se repetă 4 pixeli de aceeaşi culoare, ei pot fi stocaţi sub forma unei formule matematice. Imaginile cu puţine detalii sau variaţii de culoare se vor comprima foarte uşor la o dimensiune mică. Metoda fără pierderi de calitate este utilă în special pentru documente, muzică sau fişiere executabile, iar dezavantajul ei este faptul că puţin spaţiu este câştigat. La acest format, la decomprimare rezultatul va fi identic cu cel iniţial.

Metoda de compresie RLE

„Run-lenght encoding" este una dintre cele mai simple metode de compresie. Să presupunem că avem o imagine albă, cu text negru. Fiecare linie va conţine pixeli albi sau pixeli negrii care se repetă. De exemplu vom avea în imagine următoarea linie: aaaaaaaaaaaaaannnaaannaaaaaaaaaaaannnnnnn („a" fiind un pixel alb şi „n" unul negru). Ea poate fi scrisă pe scurt în felul următor: 14a3n3a2n11a7n. Din 40 de litere am redus conţinutul la 14. Impresionant



pentru o metodă atat de simplă. Problema apare la imaginile mai complicate, în care care există multe culori, iar pixelii care se repetă nu sunt atât de mulţi. Aceasta este o metodă de compresie fără pierderi de calitate.

Compresie cu pierderi de calitate

Pentru filme şi imagini există în plus o posibilitate de a fenta ochiul uman şi de a mai reduce din spaţiul ocupat pe disc. Aşa cum există zone care îţi atrag atenţia în compoziţia unei imagini, există detalii pe care le vei observa doar acordând o atenţie sporită, şi există zone în care culorile pot fi aproximate. Dezvoltatorii formatelor de fişiere au beneficiat de aceste avantaje pentru a reduce din spaţiul ocupat, dar atenţie, după folosirea unui astfel de algoritm detaliile pierdute nu vor mai putea fi recuperate (numai prin refacerea fotografiei). Un exemplu pentru acest tip de compresie este formatul JPEG, care urmează a fi prezentat.

Formatul BMP

Formatul BMP a fost creat de compania Microsoft, şi este formatul nativ pentru stocarea imaginilor în sistemul de operare Windows. El a fost dezvoltat cam cu două decenii în urmă, iar la un moment dat existau chiar mai multe versiuni incompatibile. Dar compania Microsoft a ţinut lucrurile sub control şi le-a înlăturat. Formatul de bază a fost introdus la versiunea 3.0 a sistemului de operare Windows (chiar dacă au existat variante rudimentare începând de la Windows 1.0). Avantajul lui este forma simplă de stocare a imaginii, ceea ce ii determină şi dezavantajul: posibilitatea mică de compresie.

Un fişier în format BMP este constituit din 3 sau 4 părţi. Prima parte este header-ul, urmat de o secţiune de informaţii, a treia parte este tabela de culori pentru cazul în care imaginea a fost stocată în modul „indexed colour", iar ultima secţiune cuprinde caracteristicile pixelilor. Header-ul cuprinde informaţii legate de formatul fişierului şi este folosit în special pentru a confirma programelor care accesează fişierul că el este unul BMP (sau cel puţin ar trebui să fie). El oferă informaţii despre dimensiunea fişierului şi despre poziţia exactă în cadrul acestuia unde se vor stoca informaţiile propriu-zise. Partea a doua, secţiunea de informaţii ne prezintă date precum înălţimea, lăţimea, compresia sau numărul total de culori din imaginie. Tabelul de culori poate lipsi (depinzând de formatul în care este salvat fişierul) iar ultima parte cuprinde toate caracteristicile pixelilor din imagine (precum poziţia sau culorea). Formatul BMP suportă compresia RLE dar ea este foarte rar folosită.

Formatul RAW

Formatul RAW şi rezoluţia sunt probabil doi dintre cei mai grei termeni de înţeles din domeniul graficii digitale. Aici apar cele mai multe păreri şi înţelegeri greşite ale subiectelor, pentru că fiecare individ le explică din punctul său de vedere.

Formatul RAW descrie un conţinut care este într-o formă neprelucrată. El nu se referă la o formulă aparte de stocare a datelor, ci la forma neprelucrată (care diferă la aparatele foto, în funcţie de producători). Acest conţinut trebuie procesat şi convertit într-o formă care poate fi interpretată de programele obişnuite. Toate

Viteza de transfer a datelor are o importanţă critică pe Web

camerele foto digitale pot face automat trecerea de la formatul RAW la formatul JPEG folosind valori definite anterior de utilizator pentru anumite caracteristici (saturaţia, contrastul). Pentru un plus de control, mulţi fotografi doresc să facă aceste modificări manual, nu folosind valori predefinite. Majoritatea producătorilor de aparate foto şi-au definit propriul format RAW, iar la ora actuală există o sumedenie de modalităţi de stocare a datelor în acest fel. Dacă salvezi un fişier în format RAW, în el vor fi incluse toate informaţiile legate de aparatul foto cu care ai făcut poza. În anul 2004 compania Adobe a publicat specificaţiile DNG (Digital Negative Specification) care intenţionează a fi un format RAW comun. Până în anul 2005 doar câţiva producători de aparate foto şi-au anunţat suportul pentru acest format.


Imagine stocată fără pierderi de calitate

Formatul GIF

Formatul GIF (Graphic Interchange Format) a fost introdus ca standard în anul 1987 de compania CompuServe (CIS), primul serviciu online comercial din SUA. În ziua de azi compania este deţinută de AOL şi oferă servicii de furnizare a Internetului. Formatul GIF a devenit popular în scurt timp. Înainte de apariţia GIF-urilor compania Unisys a dezvoltat un algoritm de compresie a datelor pe care l-a denumit LZW (Lempel-Ziv-Welch) şi pe care a introdus un brevet. El funcţionează prin detectarea zonelor care se repetă, pe care le va nota şi le va stoca separat. Metoda LZW a fost adoptată pentru compresie şi în alte domenii, de exemplu un text de dimensiune mare este compresat la aproximativ jumătate din dimensiunea iniţială. După răspândirea rapidă pe Internet a formatului GIF, compania Unisys a descoperit că acest format foloseşte algoritmul de compresie LZW. Cei care au aplicat compresia pentru standardul GIF nu au ştiut că deja fusese introdus un patent pentru modalitatea respectivă de compresie. În anul 1994, după ce compania Unisys a descoperit folosirea metodei de compresie proprietare, formatul era deja folosit în multe programe pentru exportarea conţinutului grafic. Compania a început să revendice drepturile pentru folosirea brevetului şi din această cauză s-a început dezvoltarea unui nou format, care a fost denumit PNG. Din 20 iunie 2003 formatul GIF poate fi folosit de oricine pentru că brevetul a decăzut în domeniul public.

Header

Info Header

Paletă opţională

Date Imagine

Formatul BMP

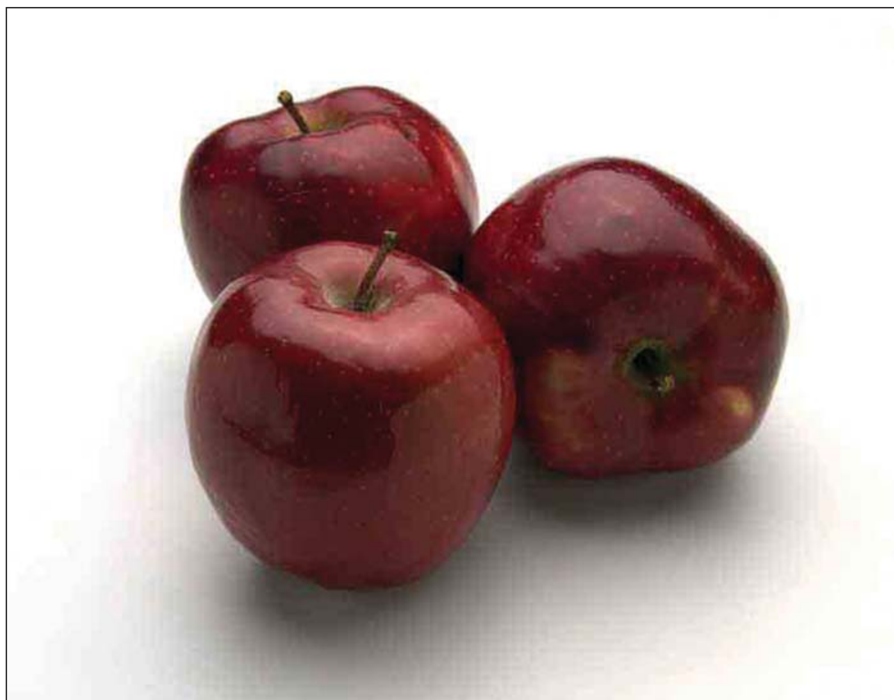
Formatul PSD

Formatul PSD este nativ pentru programul Photoshop, care în ultimii ani, datorită succesului cunoscut pe plan mondial de această aplicaţie, a devenit tot mai des folosit. Acum multe alte programe pot interpreta acest format sau chiar scrie fişierele în această formă (Jasc Paint Shop Pro 7 sau Ulead PhotoImpact 7 şi 8). Principalul său avantaj este posibilitatea de a stoca informaţia pe straturi şi capacitatea de a păstra multe caracteristici utile în special designerilor. El este mai des folosit de această categorie de oameni pentru a schimba fişierele care sunt în curs de modificare. Datorită cantităţii mari de informaţie care poate fi scrisă în acest mod, fişierele pot atinge o dimensiune foarte mare. Nu este indicat să foloseşti acest format dacă spaţiul este o problemă. Compania Adobe a decis să optimizeze viteza de citire şi scriere a fişierelor alegând o metodă de compresie de genul RLE. Spaţiul a fost sacrificat în favoarea vitezei, cu toate acestea există proiecte la care designerii trebuie să aştepte zeci de minute pentru încărcarea în memorie a unor fişiere mari, chiar şi pe sisteme foarte performante.

Formatul PNG

Formatul PNG (Portable Network Graphics – pronunţat şi „ping") a fost dezvoltat în special ca o alternativă la formatul GIF. La dezvoltarea lui au fost acoperite şi probleme legate de limitarea la 256 de culori, din momentul în care deja apăruseră sisteme care puteau reda mai multe culori. Spre deosebire de imaginile GIF, imaginile PNG pot fi reprezentate nu numai folosind o paletă de culori (indexed color) definită anterior. Ele pot avea în componenţă mai multe canale de culoare şi transparenţă. În comparaţie cu formatul GIF, metoda de compresie este mai bună, dar în unele situaţii speciale rezultă fişiere mai mari ca dimensiune. Formatul GIF permitea doar pixeli opaci sau cu un nivel maxim de transparenţă. În formatul PNG este posibilă aplicarea





Reducerea spaţiului ocupat pe disc la 25% din valoare iniţială

transparenţei cu un grad mai mare de flexibilitate.

Formatul JPEG

Formatul JPEG (Joint Photographic Experts Group) este unul dintre cele mai răspândite formate de fişiere pentru stocarea imaginilor în format digital. Tipul de fişiere JPEG poate avea mai multe extensii, variând între: jpeg, .jfif, .jpg, .JPG, or .JPE. Cea mai folosită extensie este jpg.

Formatul nu este foarte util la imagini care conţin porţiuni mari de aceeaşi culoare. Algoritmul de compresie aproximează culorile pentru a reduce din dimensiunea fişierului. Din această cauză la fiecare compimare se va pierde din calitate. Detaliile pierdute nu vor mai putea fi refăcute ulterior. Spre deosebire de formatul GIF, în formatul JPEG datele sunt stocate pe valori de nuanţă şi luminozitate. La compresie imaginea este împărţită în pătrate mici, de 8x8 pixeli. În interiorul acestui pătrat culoarea finală este obţinută dintr-o combinare a culorilor pixelilor componenţi. Algoritmul permite compresia pe mai multe nivele, în funcţie de calitatea sau dimensiunea pe care doreşti să o obţii.

Formatul PCX

Formatul de fişiere PCX a fost dezvoltat de compania ZSoft din SUA şi a fost formatul nativ pentru stocarea imaginilor în programul PC Paintbrush, unul dintre primele programe populare de grafică pentru DOS. El foloseşte o paletă de culori predefinită şi o metodă simplă de compresie RLE. Oferă o viteză mare de compresie, foloseşte puţină memorie, dar oferă o compresie foarte mică a datelor pentru imaginile complexe. Din această cauză el a fost treptat înlocuit iar acum este folosit în cazuri izolate.

Formatul TIFF

Formatul TIFF (**T**ag(ged) **I**mage **F**ile **F**ormat) este cunoscut pentru flexibilitatea oferită. El poate fi implementat pe orice platformă de rulare, din această cauză este utilizat de foarte multe aplicaţii. El a fost conceput de dezvoltatorii imprimantelor, a scanerelor şi a monitoarelor şi integrează o largă gamă de opţiuni pentru calibrarea culorilor. Formatul TIFF a fost dezvoltat de corporaţia Aldus (dezvoltatoarea programului PageMaker pentru Apple Macintosh) şi în momentul de faţă este controlat de compania Adobe. Formatul include o serie de opţiuni prin care poţi include mai multe formate de fişiere cu imagini în formatul propriu-zis. De exemplu formatul TIFF poate fi utilizat ca un container pentru formatul JPEG. Există mai multe metode de compresie care pot fi folosite, incluzând modelul LZW.

Formatul EPS

EPS (Encapsulated PostScript) este un format standard pentru importarea şi exportarea fişierelor PostScript. Scopul unui fişier EPS este includerea într-o pagină care urmează a fi publicată şi este folosit în special în imprimerii. Înainte de introducerea limbajului PostScript, imprimantele au fost concepute pentru a reda textul în modul ASCII. La început ele au fost folosite doar pe sisteme Apple Macinthosh, care nu ofereau o posibilitate de randare directă (sau previzualizare). Problema a fost uşor de rezolvat pentru platforma Apple Macintosh datorită structurii sistemului de fişiere. Pe platforma Microsoft Windows, pentru a rezolva problema, compania Adobe a integrat formatul unui fişier TIFF în header-ul (secţiunea de început) unui fişier EPS. Astfel fişierele pot fi previzualizate la o calitate foarte slabă. Datorită acestei secţiuni de previzualizare formatul are o portabilitate limitată.

Formatul TGA

El a fost introdus de compania Truevision Inc. în anul 1984 şi este modul implicit de salvare a screenshot-urilor în sistemul de operare BeOS. Iniţial el a fost conceput pentru a fi redat pe plăcile grafice Targa 2000 care puteau captura semnalul video şi stoca imagini temporar în buffer. Din acest motiv el s-a răspândit mai mult în domeniul editării video. În anul 1989 vechiul format a fost înlocuit, pe baza lui a fost conceput unul nou, fără a sacrifica compatibilitatea cu cel vechi. În prezent există peste 200 de aplicaţii care suportă acest format. El suportă compresia în modul RLE.

Concluzie

Am încercat să descriu în acest articol cele mai populare formate de fişiere pentru stocarea imaginilor. Fiecare are avantajul şi dezavantajul său. Pe care îl vei folosi? Depinde foarte mult de contextul în care te afli. Dacă intenţionezi să printezi şi spaţiul ocupat nu este important foloseşte formatul PSD (dacă este posibil) sau formatul TIFF, iar dacă rezultatul trebuie încărcat pe Web formatul JPEG sau GIF. Metode de compresie fără pierderi de calitate vom folosi în domeniul publicaţiilor iar pe Web vom arunca din detalii doar atât cât nu sesizează ochiul uman. Acestea fiind spuse, eu vă doresc imagini la o calitate impresionantă şi la un spaţiu cât mai redus!

RECYCLE BIN


DON'T LIKE MY DRIVING?
e-mail me: eatshit@gof*ckyourself.com
RENAULT 4
Ballantine's
FINEST
SCOTCH WHISKY



NEED FOR SPEED MOST WANTED

E timpul să uiţi puţin de lumea reală. Cât de cât organizată. De străzile pe care fiecare şofer îşi face datoria, şi doar cei mai îndrăzneţi cu maşini puternice încearcă să înşele vigilenţa oamenilor de ordine, apăsând mai mult decât ar fi nevoie pedala acceleraţiei.

Dacă până acum ai fost băiat „cuminte" este momentul să-ţi araţi colţii şi să te răzbuni pe cei care ţi-au suspendat permisul deoarece ai depăşit cu 2Km/h viteza legală. Însă, bineînţeles, toate acestea în lumea imaginară creată de cei de la EA Games, odată cu apariţia ultimului NFS, şi anume Need For Speed: Most wanted.

Odată detaşat de străzile din România şi de Dacia din faţa blocului, poţi să te aşezi confortabil în faţa PC-ului şi să te pregăteşti să devii cel mai „căutat" (de poliţie, bineînţeles...).

Din postura celui care realizează review-ul unui joc este greu să te hotărăşti dacă să începi cu aspectele pozitive sau negative, fie de frica de a nu dezamăgi de la bun început, fie de aceea de a nu-l lăsa pe potenţialul jucător cu un gust amar... Totuşi gusturile nu se discută, iar dacă ar fi să aşteptăm după jocul perfect, cu siguranţă am avea ce aştepta!

Cam acesta e şi cazul ultimului NFS. Nu e nici pe departe „jocul perfect", cei de la EA Canada încercând să „spargă gura târgului" intercalând secvenţe video de „doi lei" şi exagerând anumite lucruri doar pentru a-i da un look la modă. Acestea ,coroborate cu meniul puţin intuitiv (cel puţin până te obişnuieşti) şi modul multiplayer, mai mult decât plictisitor, l-ar putea determina pe un gamer serios să renunţe la joc înainte de a-l fi încercat. Ştim totuşi povestea cu aparenţele, şi chiar dacă eu îl consider un joc bun, tu merită cel puţin să-l încerci. Iar primul motiv pentru aceasta e metropola Rockport, unde ajungi la început, locul care te va propulsa în lista celor mai certaţi cu legea.

Sar peste modul de introducere în subiect, o alternare de scene video şi joc propriu-zis, lăsându-ţi ţie plăcerea (?!) de a urmări aceste secvenţe. Dacă ideea este simplă – trebuie să câştigi diferite tipuri de întreceri pentru a putea concura pe rând cu cei 15 de pe lista neagră – vei avea ceva bătaie de cap până vei reuşi să „faci sfârşitul". Şi asta nu neapărat din cauza gameplay-ului ieşit din comun, ci mai degrabă din cauza AI-ului prost implementat (eşti ajuns de maşini mai „firave", iar maşini puternice încetinesc misterios pentru a da o şansă şi celor cărora le place să se frece mai mult de pereţi). Mai grav, odată ce înaintezi pe lista făptaşilor, nu ai defel senzaţia că acest lucru s-ar datora abilităţilor tale ieşite din comun... se generează o monotonie, şi ai din ce în ce mai des senzaţia unui „deja vu". Din această cauză, pentru cei care nu vor avea răbdare să ducă la bun sfârşit misiunea, am pus pe CD-ul revistei fişierul cu „sfârşitul" jocului, astfel putând să savurezi în linişte atuurile jocului.

Şi sunt câteva care te vor reţine cu siguranţă multe ore în faţa calculatorului. Oraşul prin care poţi să te plimbi pur şi simplu, să faci scandal când ai chef, eventual să arunci în aer vreo două-trei benzinării, senzaţia de ameţeală atunci când vitezometrul îţi indică 250 Km/h, gama variată de autoturisme dintre care poţi să alegi, începând cu un Renault modest şi mergând până la bolizi gen Porsche sau Lamborghini, şi bineînţeles, cireaşa de pe tort, încercările de a evada atunci când eşti urmărit de „gabori".

Soundtrack-ul este un amalgam de rock şi hip-hop, mai mult sau mai puţin reuşit, dar motoarele acestor „fetiţe supărate şi tunningate" te vor gâdila în mod plăcut la urechi.

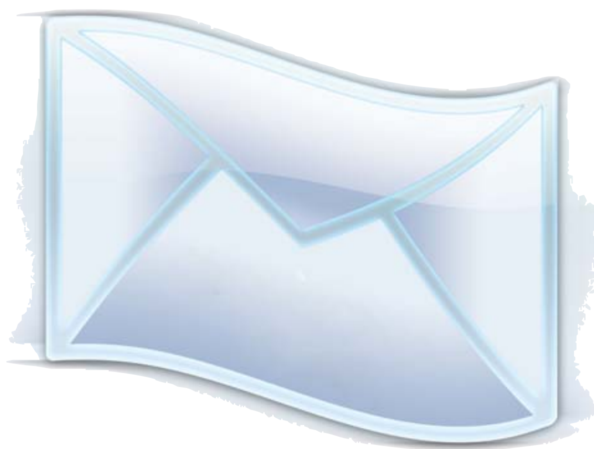
Una peste alta, „NFS: Most wanted", nu va fi „most wanted" pentru mulţi gameri, însă primeşte cu siguranţă o notă bună din partea redacţiei noastre.



Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro



My INBOX



Vă rog să mă ajutaţi cu un sfat.
Am instalat aplicaţia SensorsView beta 1,0 (care afişează temperaturile componentelor uniăţii), de pe CD-ul revistei, iar la funcţionare mă avertizează că temperatura CPU este de 55 grade Celsius. Menţionez că temperatura este aceeaşi atât la pornire, cât şi în funcţionare, doar viteza cooler-ului diferă.
Este, intr-adevar, o temperatură prea mare? Folosesc unitatea aşa de un an şi sunt mulţumit de ea.
Configuraţia este: Gigabyte 8I845GV/8LD533 cu procesor Intel Celeron 2400 Box.
Mulţumesc.
Octavian

Procesorul tău funcţionează bine şi la temperatura de 68 grade Celsius, conform spuselor producătorului. Aşa că nu trebuie să te sperii pentru că temperatura procesorului tau a atins 55 de grade Celsius. În plus, termometrul integrat pe placa de bază nu indică corect temperatura procesorului! Am scris în cateva articole anterioare, procedeul de măsurare pe care îl utilizează termometrul de pe placa de bază. Pentru o acurateţe mai mare, eu iţi recomand să măsori temperatura procesorului cu senzori externi, care sunt incluşi într-un dispozitiv ca şi Cooler Master Aerogate 3, pe care eu îl folosesc de obicei pentru a măsura temperatura procesoarelor.

Salut!!!!!!
Am şi eu câteva probleme în linux pe care nu ştiu cum să le rezolv şi
am zis să apelez la un specialist; prima problema este:
mi-am pus Kubuntu 5.10 şi când vreau să rulez RPM-uri, îmi spune că nu ştie cu ce să le deschidă.

:) Asta pentru că Kubuntu lucrează cu .DEB-uri şi nu cu RPM-uri. Dacă
totuşi dai peste un program care este disponibil numai sub forma de RPM,
il poţi converti cu *alien*.

Instalăm alien:

sudo apt-get update
sudo apt-get install alien

convertim

alien -d pachet.rpm

instalăm noul pachet astfel rezultat cu

sudo dpkg -i pachet.deb

AmaroK este program de ascultat mp3-uri ? că imi arată printr-un popup că motorul nu poate să le deschidă, am încercat şi wav şi ce să vezi, a mers doar scurt timp (exact ziua în care am instalat Kubuntu)

Da, Amarok redă şi MP3-uri. Atât doar că îţi trebuie un motor care să le redea (Gstreamer engine sau XINE, de preferabil ultima versiune). Mergi la Settings > Configure Amarok > Engine şi vezi care îl ai instalat.

şi ultima, cum instalez programele arhivate .tar,(da, am făcut ./configure dar la sfârşit chiar când urmează să dau make, îmi spune că "X" nu poate fi găsit şi că trebuie să le pun în folder.
Cu mulţumiri,
Andrei.

Eroarea îţi spune că nu ai "X includes", corect?

sudo synaptic

şi instalează pachetele de development, pentru că programul pe care vrei să îl instalezi nu găseşte headerele de care are nevoie. Pachetele de development au un "-dev" în coada numelui. Dacă ai nevoie de librăriile KDE de development, instalezi kdelibs-dev de exemplu. Caută în synaptic ceea ce îţi cere ./configure

Bună ziua,

Ca urmare a citirii articolului din MyC m-am hotarat să-mi încerc norocul să vă scriu cu privire la o problemă. Am un laptop cu reţea wireless şi am luat un adaptor USB wireless pentru calculatorul de acasă. Am reuşit să fac să se conecteze amândouă la reţea, dar nu pot transfera fişiere, nu se văd, nu ştiu ce trebuie să fac mai departe. Trebuie să cumpăr un accespoint router sau pot să fac o setare din soft de pe undeva?

Vă rog daca puteţi să mă ajutaţi!

Cu recunoştinţă,

Costi.

Bună ziua domnule Costi,

Primul lucru pe care trebuie să-l faceţi este să vă uitaţi dacă aţi partajat fişiere pe cele două dispozitive. Nu e nevoie să cumpăraţi un accesspoint router. Dacă doriţi să folosiţi Internetul pe ambele calculatoare trebuie să setaţi ICS-ul (Internet Connection Sharing) din Windows. Mult success în continuare!

Salutare!
Am plecat acum vreo 2 zile cu un accelerat de la Sibiu la Braşov. Am cumpărat revista pe care "o munciţi". Până a venit trenul, am citit 3 articole. Restul le-am citit... mai încet, dar le-am terminat înainte să ajung la Braşov. M-am enervat! Dacă era după mine, revista mai putea avea încă vreo 50 de pagini. Ştiu! Costă, iese scump... Dacă nu o faceţi mai groasă, măcar faceţi-o mai des! :)
Mi-a plăcut articolul cu filtrele şi efectele din Photoshop. Săptămâna din linia de comandă mi-a amintit de vremurile bune. WordStar, Windows 1.1, şi alte DOS-uri...
Băgam o grămadă de linii şi apoi se lua curentul!
Acum am UPS :)
După o jumatăte de zi cu naşu în Photoshop şi/sau în Corel, amestecate bine cu Quark, FreeHand şi ceva InDesign, nu prea mai rămâi indiferent dacă un vecin bagaretz puşcă siguranţele, nu?
OK!
Rugăminte: vă rog să mă invitati în Gmail,(pentru că nu-mi pot folosi userul meu pe yahoo, pe motiv că este luat... aş incerca pe gmail). În rest... vă doresc spor la treaba, că avetzi ce face!
La sapă! :)
Roland

Vă mulţumim pentru aprecieri şi sfaturi şi vă trimitem invitaţia de a vă deschide un cont de Gmail.
Redacţia MyComputer

Iată ce îţi "My"propunem pentru luna viitoare:



NOTĂ: Redacţia îşi rezervă dreptul de a modifica, fără notificare prealabilă, conţinutul ediţiei viitoare. Îţi mulţumim pentru înţelegere şi aşteptăm sugestiile şi observaţiile tale la contact@myc.ro.

BENQ FP71g+ 17" TFT

Resolution: 1280 x 1024

0,264, 8ms

preț special

899,90

R O N

CU TVA INCLUS

+TAXE DE EXPEDIERE



CADOU

abonament pe

1 an

la revista MyComputer

FP71G+

Talon de comandă catalog MyShop

MYSHOP

Doresc să comand următoarele produse: ______________________________

____

____

____

(vă rugăm să specificați pagina din catalog)

Nume/Prenume: ______________________________

Adresa: Localitatea ______________ Jud. ______________

Str. ______________ Nr. _____ Bl. _______ Ap. _______

Cod poștal: ______________ Oraș ______________ Județ ______________

Telefon/Mobil: ______________________________

Data/luna/anul nașterii: ________ / ________ / ________

E-mail: ______________________________

Decupează talonul din revistă și trimite-l
într-un plic pe adresa Media Contact,
str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094,
Oradea, județul Bihor,
sau contactează-ne la
tel./fax 0259/441.526,
e-mail: abonamente@mediacontact.ro
Plata se face ramburs, la destinatar.
ATENȚIE! La prețul produsului se adaugă
și cheltuielile poștale.